Let's Enjoy Computer Life

第6巻第11号昭和63年11月1日発行(毎月1日発行)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可 ISSN0911-2308

月刊ポプコム
11
1988 NOV

特別別冊付録つき
特別定価500円

年末年始はおまかせネ!
ソフトハウスエクスプレス 拡張版
豪華プレゼントつき

こだわりレポート特集
ディガンの魔石/スタークルーザー/A列車で行こうII/太平洋の嵐DX

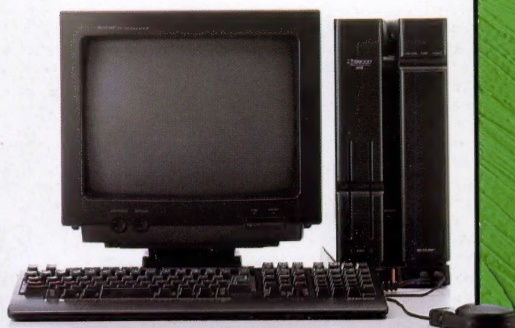
㊗同時進行レポート前夜祭
サ★バ★ッ★シ★ュ

ウワサの新作㊙先取り情報満載!
超新作ソフト大特集

熱闘! 野球ゲームグラフィティ

特別別冊付録
マスター・オブ・モンスターズ
コンプリート・ガイドブック

20MBハードディスクモデル

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-611C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格399,800円
写真はCZ-611C-GY＋CZ-601D-GY＋CZ-6ST1-E

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-601C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格319,800円
写真はCZ-601C-BK＋CZ-603D-BK

〈X68000ACEシリーズの主な特長〉●実装密度をさらに追求して信頼性を高めたマンハッタンシェイプ●68000搭載●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、最大12Mバイトの大容量メモリ(標準1Mバイト)●フレンドリーOS、Human 68k搭載●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)の実画面エリアを装備した高解像度表示能力●512×512ドット、65,536色同時発色●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ●テキストビットマップ方式採用●8重和音ステレオFM音源搭載●音声デジタイズ記録AD PCM※採用●マウス・トラックボール標準装備●5インチ1MバイトFDD2基搭載●「X-BASIC」、「辞書ディスク」と各種ユーティリティ、「日本語ワードプロセッサ」をバンドル●20Mバイトハードディスク内蔵(CZ-611C)

※Adaptive Differential PCM

■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39㎜)CZ-601D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格119,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31㎜)CZ-611D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格145,000円
■14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31㎜)CZ-603D-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格84,800円(チルトスタンド同梱)
■チルトスタンドCZ-6ST1-E(グレー)・-B(ブラック)標準価格5,800円(CZ-601D/611D用)

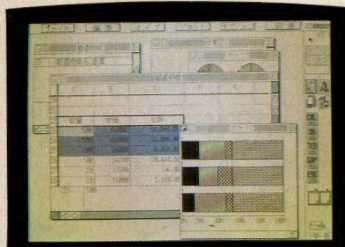
SHARP

ハードの余裕がフレンドリーなオペレーションを生みだしている。インテリジェントな機能に

イージーオペレーションの統合型表計算ソフト

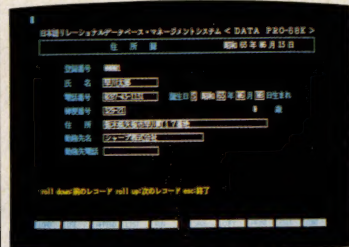
BUSINESS PRO-68K

■CZ-212BS 標準価格68,000円

スプレッドシート(表計算)、データベース、グラフ作成機能を緊密に一体化させた統合ビジネスツールです。マウス対応のやさしいオペレーション、最大16個のマルチウインドウ、高度なエディタ機能、豊富な関数群など、初心者からプロフェッショナルまで幅広くお使いいただけるソフト。定型業務、各シミュレーションにも対応できるよう集計、再計算もスピーディです。

コマンド型リレーショナルデータベース

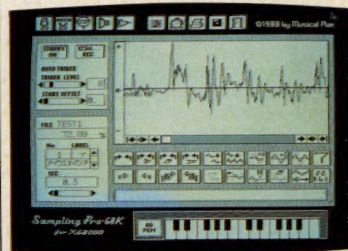
DATA PRO-68K

■CZ-220BS 標準価格58,000円

コマンド入力を軽減するヒストリー機能、罫線ドライバー付レポートライター機能、10進31桁の高度な演算精度。またコマンド型RDBとしては初のイメージ表示機能を装備、イメージスキャナ等で取り込んだ絵や写真のデータも管理できます。強力なADL(専用言語)も装備。高度なアプリケーションの構築が可能。さらにサウンドデータの処理もできます。

AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ

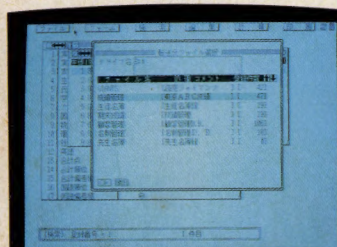
Sampling PRO-68K

■CZ-215MS 標準価格17,800円

X68000のAD PCM機能を活かすエディタ。録音した音声を波形表示し、それをエディットできるWAVE EDITOR、録音した50音データでX68000がしゃべるSPEACH EDITORなどをサポート。また短いサンプリング音を長く伸ばして持続音が作れるループ処理機能も装備。サンプリングしたデータはBASICプログラムでも使用可能。効果音やおしゃべりを多彩に活かせます。

カード型リレーショナルデータベース

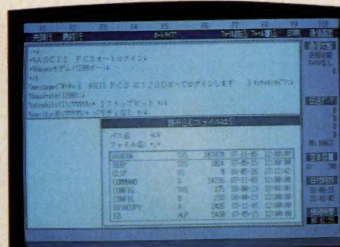
CARD PRO-68K

■CZ-226BS 標準価格29,800円

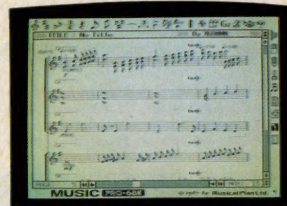
プルダウン、アイコン、ポップアップなど多彩なメニュー表示によるヒューマンな操作性、最大16個のマルチウィンドウシステム搭載、最大処理件数100万件、1枚のカード項目数最大999項目の大容量、高速データ処理、ワープロ機能の装備など、初心者にも手軽に扱える高性能カード型リレーショナルデータベースです。顧客管理、住所録、システム手帳など幅広く活用できます。

スクリーンエディタ内蔵の高機能通信ソフト

Communication PRO-68K

■CZ-223CS 標準価格19,800円

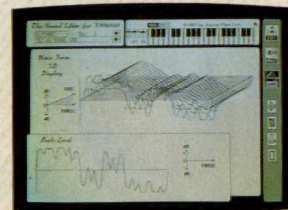
300〜19200BPSまでの通信速度に対応、各種データベースの漢字端末やパソコン通信に利用できます。さかのぼってメッセージを読める逆スクロール機能や、オートログイン、オートパイロットが可能な自動実行機能、また受信データを表示しながら、エディタでメッセージを書いたり印字することができるコンカレント機能を装備。Xmodem、Trans Itプロトコルもサポートしています。

マウスを使った簡単操作の楽譜ワープロ

MUSIC PRO-68K

■CZ-213MS 標準価格18,800円

FM音源をフルサポートするサウンドエディタ

SOUND PRO-68K

■CZ-214MS 標準価格15,800円

資料請求券
CZソフト
POPCOM
11係

さらに密な環境へ。

クリエイティブマインドあふれるソフトウェアがX68000をサポート。

シャープオリジナルソフトウェア

X68000

「PRO」と称される理由がわかる。

オリジナリティを活かせるポップアートツール

NEW Print Shop PRO-68K

■CZ-221HS 標準価格 19,800円

オリジナリティあふれるはがき、便せん、グリーティングカード等を簡単に作成、印刷できるホームプロダクティビティツール。ほとんどの処理をアイコンで表示し、マウスで選ぶフレンドリーなビジュアルコントロール。高機能グラフィックエディタも内蔵、データの加工・修正もOK。X-BASIC(img_save)で作成したグラフィックデータやZ'S STAFF PRO-68Kで作成したデータも活用できます。

プロフェッショナル財務会計ソフトウェア

TOP財務会計

■CZ-227BS 標準価格200,000円

会計エキスパートシステムとデータベースを搭載し、機能と操作性の向上を両立させたソフトウェアです。総勘定科目310、補助勘定科目1,200、部門科目10、仕訳件数8000明細など、高度な処理能力に加え、ウィンドウ表示による確認作業や追加登録、ファンクションキーによるワンタッチのメニュー変更など使いやすさにあふれたソフト、トレーニングキットもついています。

フルスロットル

ドライブゲーム
■CZ-231AS
標準価格
8,800円

熱血高校ドッジボール部

スポーツゲーム
■CZ-232AS
標準価格
7,800円

ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ

C compiler PRO-68K

■CZ-211LS 標準価格 39,800円

Cコンパイラ(XC)、BASIC-Cコンバータ(X BAS to C)、アセンブラ(X Assembler)、リンカ(X Linker)、デバッガ(X Debugger)、アーカイバ(X Archiver)、コンバータ(X Converter)で構成されるツールです。

ソフトウェア開発ツール セット

THE 福袋 V2.0

■CZ-224LS 標準価格 9,980円

アセンブラ(X Assembler)、リンカ(X Linker)デバッガ(X Debugger)、アーカイバ(X Archiver)、X-BASIC V2.0で構成されるツール。アセンブラマニュアルやプログラマーズマニュアルも添付されています。

マルチタスク、リアルタイムオペレーティングシステム

OS-9/X68000

11月発売予定

X68000の持つ高度なグラフィック環境はもちろん、AD PCM、FM音源とグラフィックの同時再生処理といったマルチメディアに対応。使いやすく機能的なOS環境を提供します。

ツインビー

シューティングゲーム
■CZ-217AS
標準価格
7,800円

アルカノイド

ブロックゲーム
■CZ-222AS
標準価格
7,800円

沙羅曼蛇

シューティングゲーム
■CZ-218AS
標準価格
8,800円

各システムハウスのアプリケーションも続々登場

●日本語ワープロ

EW(イー・ダブリュー)	38,000円	イースト㈱

●表集計・データベース

ビジレスAD68K	98,000円	MASH SYSTEMS

●統合化ソフト

Kamikaze(神風)	68,000円	㈱サムシンググッド

●グラフィックツール

C-TRACE	68,000円	㈱キャスト
Z'S STAFF PRO-68K	58,000円	㈲ツァイト
Hyper UD	16,800円	イースト㈱
Hyper UD Com・Viリンク	35,000円	㈱C&B

●通信ソフト

X Link PRO-68K	19,800円	シスポート㈱

●OS

CONCERT-X68K	99,800円	㈲アクセス
CP/M-68Kエミュレータ	19,800円	㈱計測技研
CP/M-68K	110,000円	ニューウェイブ
CP/M-68Kエミュレータ	30,000円	ニューウェイブ

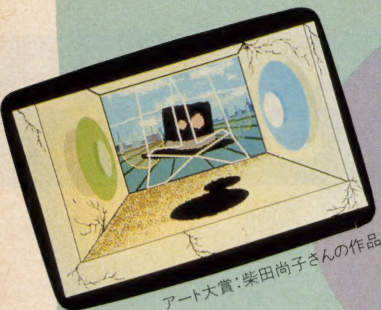
●システムユーティリティ

BASIC拡張関数パッケージ	9,800円	㈱計測技研
アイコンエディター	4,800円	㈱計測技研
ディスクキャッシャー	6,800円	㈱計測技研
WINDEX PRO-68K	28,000円	㈱ジェー・イー・エル
ファイルコンバータ	20,000円	ニューウェイブ
アプリケーションソフト		
PS-HDD MAKE ver 2.0	9,800円	パソコンショップ ハドソン

●ゲーム

ハウメニ・ロボット	9,500円	㈱アートディンク
魔神宮	7,800円	㈱ザイン・ソフト
グランドマスター	9,800円	㈱ザイン・ソフト
DOME	9,800円	システムサコム
上海	6,500円	㈱システムソフト
スペースハリヤー	6,800円	電波新聞社
T.D.F	6,800円	データウェスト㈱
源平討魔伝	7,800円	電波新聞社
ザ・ラスベガス	9,800円	日本デクスタ㈱
レリクス	7,200円	ボーステック㈱
マンハッタン・レクイエム	7,800円	㈱リバーヒルソフト
桃太郎伝説	7,800円	㈱ハドソン

※この他、既発売、発売予定のソフトが約110本。詳しくはX68000シリーズ用「SOFTWARE FIELD」をご参照下さい。

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部テレビ事業部 第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)へ。

アート大賞：柴田尚子さんの作品

おめでとう、第1回NECパソコン 21世紀の夢に、

PC-88 NEWS

“夢”をテーマに、NECのパソコンを使ったオリジナル作品を募集した「第1回NECパソコンアート大賞」。おかげさまで、夢あふれるユニークな作品が386点集まりました。応募いただいた作品は、特別審査員の石ノ森章太郎先生(漫画家)、高橋章子先生(編集者)、小坂明子先生(音楽家)により厳正に審査していただき、以下の皆さまが各賞に輝きました。おめでとうございます。そして、パソコンアートにチャレンジしてくれた皆さま、ほんとうにありがとう。

優秀賞：仙石豊さんの作品

佳作：佐藤壽男さんの作品

ジュニア部門賞：今井敬子さんの作品

アート大賞 (賞状と賞金3万円)

●オリジナルプログラム部門　中島勝さん(富山県)

［作品ジャンル：サウンド／タイトル：A tireless runner］

PC-8801mkⅡFRを使ってBASICで作成したノリのいい3分間のオリジナルサウンドです。

小坂明子氏評

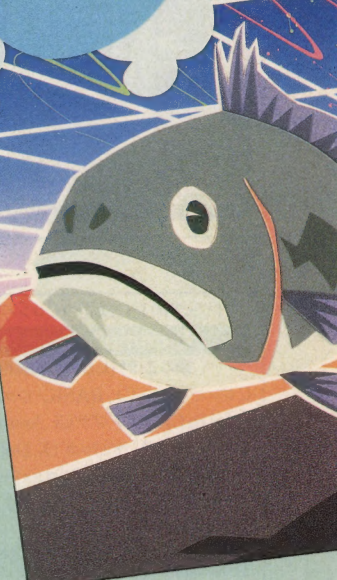
「若さを感じる。タイトルと音楽がとてもマッチしていて音色にも工夫がみられる。」

●市販アプリケーションソフト部門　柴田尚子さん(東京都)

［作品ジャンル：アニメーション／タイトル：Hello! Goodby!］

PC-9800シリーズ用アニメーションソフト「ファンタビジョン(ブローダーバンドジャパン)」で作成したエンドレスアニメーション。さまざまなキャラクターが背景とともに動きのある情景を作りだします。

石ノ森章太郎氏評

「多角的で、シュールな表現がスバラシイ。」

優秀賞 (賞状と賞金2万円) (敬称略)

	オリジナルプログラム部門	市販アプリケーション部門
コンピュータ・グラフィックス	東海林雄(神奈川県)/滝沢保子(東京都)	仙石豊(東京都)/末冨正幸(山口県)
サウンド	高橋大昌(東京都)/磯田健一郎(東京都)	宇田川祐司(東京都)/米田和久(徳島県)
アニメーション	須貝治夫(東京都)/五十嵐大和(新潟県)	高橋宏(青森県)/今井久士(兵庫県)
デスクトップパブリシング	畠咲江(福島県)/金子淳子(福島県)	古口良子(栃木県)/武田友美(栃木県)

佳作 (賞状と賞金1万円) (敬称略)

	オリジナルプログラム部門	市販アプリケーション部門
コンピュータ・グラフィックス	西村榮喜(千葉県)/北島信義(群馬県)/水野信久(千葉県) 田野倉麗子(栃木県)/濱田新弥(栃木県)	石川信夫(栃木県)/山下哲郎(福岡県)/中村昌史(栃木県) 下原博隆(埼玉県)/伊佐理和利(栃木県)
サウンド	吉村育弘(大阪市)/長嶋廣海(長崎県)/永淵英年(佐賀県) 山本浩(石川県)/山下昭蔵(滋賀県)	後藤真一(千葉県)/赤石龍彌(埼玉県)
アニメーション	杉浦春良(愛知県)/三宅章介(京都市)/古川学(岐阜県) 森健二(大阪市)/津久井高校物理化学部(神奈川県)	大熊善一(大阪市)/鈴木研司(東京都) 佐藤壽男(神奈川県)/小西秀由(千葉県)
デスクトップパブリシング	尾畑直樹(大阪市)/中島敏明(静岡県) 小野尚美(福島県)	久米康友(東京都)/浦壁隆(栃木県) 浅野みわ子(栃木県)/宇賀神紀明(栃木県)

ジュニア部門賞 (賞状と1万円分の図書券) (敬称略)

五十嵐良雄(青森県)/松本陽子(東京都)/横川克巳(長野県)/今井裕子(兵庫県)/
松山博(東京都)/今井敬子(兵庫県)/井上誠章(三重県)

審査風景

C&C Computers and Communications

お問い合わせは、最寄りのNECへ。

北海道支社(札　幌) 011(251)5531
中部支社(名古屋) 051(262)3611
中国支社(広　島) 082(242)5503
東北支社(仙台) 022(261)5511
北陸支社(金沢) 0762(23)1621
四国支社(高松) 0878(22)4141
東京支社(東京) 03 (456)3111
関西支社(大阪) 06 (231)3111
九州支社(福岡) 092(261)2805

アート大賞 乾杯!

特別審査員から一言

石ノ森章太郎氏（漫画家）
オリジナル部門は、特にプログラムした所要時間を考えると良くやったと思う。

高橋章子氏（編集者）
10代の応募者が多いことは良い。全体的にもっと「あばれんぼう」的な作品に仕上げればより良かった。

小坂明子氏（音楽家）
年齢的に若い人たちがかなり意欲的に応募しており、作曲に若いうちから興味を持つことは良いこと。将来の作品が楽しみです。

NEC

ゲームセンターの興奮が、超リアルに迫る。史上最強のシューティングゲーム R-TYPE PC-88VA版、まもなく登場!

ゲームセンターの人気を独占した異次元シューティングゲーム「R-TYPE」が、ついにPC-88VAに登場。あの不気味なバイオメカ軍団も、驚異のマルチパワーアップも、リアルな画面や音声でさらに迫力満点。恐怖とスリルが、キミを直撃する。乞うご期待！

＊R-TYPE：LICENSED FROM IREM CORP.

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-88VA2
1Mバイトタイプ 5インチFDD2台内蔵
本体標準価格…………298,000円

NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ
PC-88VA3
1Mバイトタイプ 5インチFDD2台内蔵
9.3Mバイトタイプ 3.5インチFDD1台内蔵
本体標準価格…………398,000円

＜技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。＞
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日（祝日を除く）電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン　日本電気グループ

CONTENTS

LET'S ENJOY COMPUTER LIFE

POPCOM

11 VOL.68 1988 November

ILLUSTRATED BY POCKY

表紙　CG　岡本 博　レイアウト　藤本 武

特別別冊付録 マスター・オブ・モンスターズ コンプリート・ガイドブック

年末年始はおまかせネ!

ソフトハウスエクスプレス

拡張版

豪華プレゼントつき

あっという間に秋である。秋といえば、そろそろ年末年始である!? 一年は短い。だからグズグズしてはいられない。秋から冬へと新作大作ソフトが続々と待機中なのだから！ この時期、ソフトハウスの男たち（そして女性たち♥）は、燃えている。勝負の時だ。よりよいゲーム。より深く、よりおもしろく、より美しいゲーム作りをめざして、日々格闘をしているのだっ！ そこでわがポプコム編集部はさっそく、炎のように燃えるソフトハウスに、突撃取材をしてきたのである。耳より情報がもりだくさんだ。心して読んでくれ。

イラスト／ポッキー前嶋

ゲームアーツ

『ヴェイグス』開発、急ピッチで進行中なのである

『ヴェイグス』の開発スタッフである。

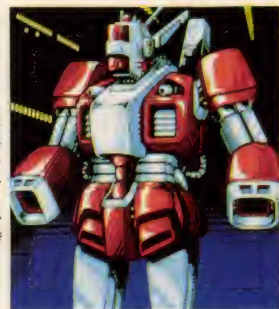
ひさびさの新タイトル『ヴェイグス』を年末に控え、最後の仕上げにかかりつつあるゲームアーツである。新しく、オープニング画面や、破壊されたヴェイグスの姿などができていた。現在、11月11日の発売日をめざして急ピッチで開発をしているところだが、細かいバランス調整にも注意を払っていたところなど、「やはり芸の細かいゲームアーツ」とだじゃれをいってしまいたくなるうれしさである。

肉弾戦ありである

年末の大ヒットをかけて製作中の『ヴェイグス』(先月『ベイグス』って書いちゃったけど、ほんとは『ヴェイグス』が正しいの。ごめん)の開発室を訪ねた。大型のキャラクターをあやつる横スクロールアクションゲームとして、先月超新作レビューで紹介したが、今回の取材でまた新しくできたところがいくつかあった。まず、オープニング。右の写真はほぼ完成しているオープニングの画面だが、美しく、テンポのいいアニメーションと音楽でノリのいいできになっている。キャラクターの大きさのおかげで変わったところもある。基本的には横スクロールシューティングなのだが、前にも紹介したとおり、パンチを使って敵をたおすことができる。また、プレイヤーのあやつるキャラクターと敵キャラクターが極端に大きいため、画面が相対的にせまくなっている。そのために、敵からの体当たり攻撃の応酬などを受ければひとたまりもなく破壊されてしまう。そこで、苦肉の策として出たのが「すれちがい」だ。敵とはななめの位置に立っているので、横から見てぶつかっているように見えてもそれはすれちがっているということになる。敵キャラをさける必要はなくなったが、それで、今までのシューティングゲームよりパワーダウンかというとそうはいかない。敵の撃

ヴェイグスの頭部である。

オープニングの1シーン。美しい。

ヴェイグスの全体像。下から見上げるようになってるところが憎いね。

左腕が破壊された！

ってくる弾はやはりよけなければならないし、パンチ対パンチの肉弾戦もありうるということだから、今までのシューティングにはない迫力が出そうだ。迫力といえば、プレイヤーのあやつるヴェイグスは、敵の攻撃を受けると、頭部と両腕が破壊される。このグラフィックもなかなかの迫力だ。破壊されれば、当然その部分の機能が使えなくなる。各部分にある機能とは、頭部がレーダー、右腕がビーム、左腕がパンチである。敵の攻撃を受けて破壊されると、これらの機能が使えなくなる。ハデな爆発のあと、破壊された部分が出てくるのだが、かなり痛々しい。頭も、両腕も破壊されてしまっても、胸にバルカン砲があるので攻撃はできるが、かなり苦しい戦いになるだろう。スクロール画面は2つの背景と1つの前景があって、その間をキャラが飛びまわるという、立体感のある構成になっている。ミッションは全部で3つあり、各ミッションに5つのエリアがある。エリアの2、4、5で、大型のキャラクターが出てくる。地上からだんだんと、敵の本拠地である海底に攻めこんでいくのだ。ゲームの内容については完成したらまたくわしく紹介するつもりだが、この『ヴェイグス』もじつは2年ほど前からあった企画だって知ってた？　前作の『ゼリアード』や、『シルフィード』などにも負けない長期企画開発期間だが、今回の発売日（11月11日）については「絶対に守る」（メインプログラム担当・森のクマさん）と、意気込みはなかなかのもの。

他に『ファミスタVA版』や『ぎゅわんぶらあ自己中心派3（仮称）』も発売を予定している。『ぎゅわん自己3』は、哭きのカバなど強力キャラを10人そろえたデータ集だ。年末は要注意のゲームアーツである。

両腕がやられたところ。すごく痛々しい。

前景の霧の部分の透明感がきれい。

美しい夕日をバックにパンチ！

ビーム命中！　ハデな爆発。

バルカン砲は威力がやや劣るのだ。

大いそがしで冬眠もできないクマさんだ！

項目	回答
氏名	森のクマさん
年齢	もーすぐ23
性別	オス
血液型	Aがた
星座	痛座
年末予定作品のタイトル（対応機種・予定価格も）	タクティカル・ゲラディエイター ヴェイグス　PC-8801mkII SR～VAシリーズ　Disk 4枚組 ¥7,800
作品との関係	メイン・プログラム
尊敬する人物	おもしろいゲームを作る人
好きなもの　食べ物・飲物	はちみつ，プリン，ゼリー，ババロア
好きなもの　趣味	ツーリング，
好きなもの　スポーツ	モータースポーツ だいすき！
好きなもの　音楽	ユーロビート
好きなもの　タレント・歌手・俳優	きょーじゅ
好きなもの　テレビ番組	ホワッツ・マイケル
日本の将来についてどう考えますか	なるようになるさ！
仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか	峠

作品についてのコメント

ロボットもののアクションゲームです。
でっかいメイン・キャラクタがリアルなアニメーションで動きます！
詳しくは、広告を見てね～～！　ぜったい買ってよ～～！

光栄

創立10周年を迎え、ますます意気さかんなのである

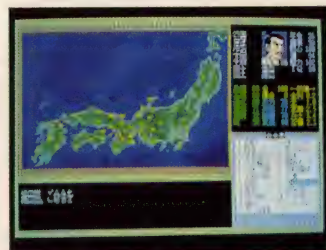
光栄は今年で創立10周年。パソコン業界の、この10年間というのは、まさに激動の時代だったといってもいいだろう。明治維新の日本を舞台にした『維新の嵐』は、まさにそういった激動の時代を見つめてきた光栄ならではのゲームだといえるだろう。歴史シミュレーションを中心として、この間、着々とブランドイメージをもりあげてきた光栄は、REKOEITION GAME（リコエイションゲーム）というコンセプトをうち出してきた。また、この春からアメリカにも支社をつくり国際的なソフトハウスとしての第一歩も踏み出している。10周年目が次の10年への大きなステップとなる勢いである。

アメリカから研修に来たJ・リー氏とE・ピーターソン氏だ。

明るいオフィス。企画室のひとこまだ。

国際化なのだ

今年の夏、『維新の嵐』を発表し、歴史シミュレーションゲームにまた新しいシステムをつくり出した光栄の、今後の展開をさぐろうと、横浜と渋谷の間の日吉にあるオフィスにおじゃましてきた。説得コマンド、リアルタイムな進行と、『維新の嵐』は今までの光栄の歴史三部作とはかなりちがうシステムになっていたが、これに関して、広報の金丸さんは「『維新の嵐』の場合、初めからシステムがあったわけではなく、あの時代のようすをよりリアルに表現しようとしているうちにできあがったものなのです。今までの、歴史三部作に慣れてきた人にはややなじみにくかったかもしれないようだが、プレイした人にはあの激動の時代での生活の感じがよくわかってもらえたと思います」と語る。REKOEITION（リコエイション）GAME（光栄独自の、何回も遊びたくなるようなゲーム）というコンセプトをうち出してきたのも、この『維新の嵐』からだ。このREKOEITIONというのは、『維新の嵐』のようなゲームのスタイルをさすのではなく「光栄は一度遊んだだけで飽きてしまうようなゲームはつくらないぞっ！」という意気ごみを示してくれたものと判断したほうがいいようだ。そういう意味では、『維新の嵐』以前の歴史三部作もその考えのもとに作られたゲームだといえるようだ。

というわけで、これから年末にかけての、今後のREKOEITIONゲームについての情報をきいてみたところ、ラッキーにもいくつかの大作企画に出会った。まずは、『信長の野望・戦国群雄伝』（以下『戦国群雄伝』と略す）。『信長の野望』、『信長の野望・全国版』に次ぐ、

X68000版『信長の野望』の画面。

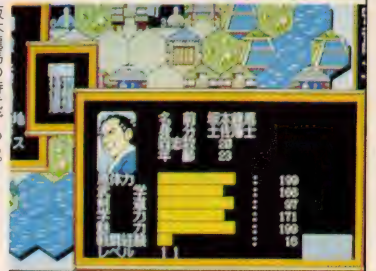
ファミコン版『三国志』の画面だ。

『信長の野望』シリーズの第3弾という位置づけのこのゲームは、ろう城戦の導入、ヘックス戦の拡張などなどさまざまなパワーアップがなされているがなかでも、シナリオ1・2と分かれているうち、1だけでも200人以上の武将がいるということで、よりスケールの大きいゲームになりそうだ。基本的に

は今までの『信長の野望』シリーズと同じように、富国強兵と他国との戦闘によって戦国時代の全国平定を行うものであるが、新しく部下を育てるという仕事も入るようだ。この『戦国群雄伝』は、読者からの強烈な要望があって始まった企画らしい。だから、改良点に関しても、こうした多くの読者からの意見をとり入れてなされたということだ(みなさん、アンケート用紙は必ず出しましょうね)。年末にまず、88SR版が発売になり、それ以降、PC-98、X I turbo、FM77AV、MSXと、次々に移植される予定だ。

さて、第2弾は『水滸伝』。『三国志』、『ジンギスカン』と、中国ものの歴史シミュレーションも光栄の得意とするところだが、今回の『水滸伝』も、壮大な中国を舞台にしたスケールの大きいシミュレーションになるようだ。原作の『水滸伝』は、首領の宋江を中心とした108人の侠客(強きをくじき弱きを助けるのをモットーとする人、いわば正義の味方である)が、梁山泊というところを中心として政府の腐敗を怒り、世直しを行い、民衆から喝采を受けるという物語で、中国の明の時代の長編小説だ。主人公といえる登場人物だけでも108人もいるというわけで、これも、期待できそう。発売は年末から年始を予定中。

この2つのタイトルよりも早く出るのが『信長の野望・全国版』のX68000版だ。グラフィックを全面的にかきかえ、マウス対応、8重和音の音楽、サンプリングによる効果音と、全面的にグレードアップしたものが、この10月に出る。さらに、ファミコンでは『三国志』が10月に登場、そのほかの歴史三部作も来年春には出そろう予定だ。

国内だけでなく、今年の6月にできたアメリカの光栄のほうも、IBM PC版に続いて、ファミコンでも英語版『信長の野望・全国版』を発売する予定だ。現地アメリカだけでなく、日吉のオフィスでも、アメリカからの研修生の人が来ていたりして、アメリカにもREKOEITIONゲームの波を輸出しようという意気ごみが感じられる。ソフトハウスも国際化の時代なのだ。

というわけで、国内・海外を問わず、年末年始の光栄は元気100パーセントのようである。

『維新の嵐』。

坂本龍馬の時代である。

広報の金丸さんは、光栄の緑の窓口さんだ

項目	回答
氏名	金丸 一郎
年齢	23
性別	男
血液型	AB
星座	射手座
年末予定作品のタイトル(対応機種・予定価格も)	信長の野望・戦国群雄伝 88SRシリーズ 価格未定
作品との関係	宣伝する人
尊敬する人物	孔明、謙信、ナポレオン、ゴルゴ13
好きなもの 食べ物・飲物	ヨーグルト、焼肉、100%オレンジジュース
好きなもの 趣味	作戦級ウォーゲーム、コンピュータゲーム
好きなもの スポーツ	水泳、えくささいずうぉーきんぐ
好きなもの 音楽	歌のない音楽(カラオケではない)、FEN、FM横浜
好きなもの タレント・歌手・俳優	真理子、範子、ゴクミ、香織
好きなもの テレビ番組	武田信玄、ねるとん紅鯨団
日本の将来についてどう考えますか	もっと面白いゲームができるようになる
仕事が詰まったとき何に(どこに)逃避しますか	ゲームか本かあそこ

作品についてのコメント

「全国版」を持っている人は買って欲しい。「武田信玄」を見ている人は買って欲しい。歴史4部作を持っている人と持っていない人は買って欲しい。「信長の野望・全国版」を持っていない人はこの際両方とも買って欲しい。

「戦国群雄伝」は「全国版」の続きではありません。「全国版」がなくてもプレイできます。

日本テレネット

「5周年を迎えてただいま絶好調.!」

先月号で、「歌って踊れるイラストレーター」などとキャッチフレーズをつけられ、名前がでかでかと本誌にのってしまった私・南辰真が、なんと今月は取材までやってしまった。といっても、いろいろ質問したりしたのは編集部Kであって、私はただくっついていっただけであるが……。

そんな私が、初めて取材という名目でおじゃましたのが、日本テレネットなのだ。

『デスブリンガー』の開発スタッフの面々。

次なる新作は・・・

東京、新宿の神楽坂にある日本テレネットは、読者のキミたちもよく知っているとおり、アクションゲームの製作を主流とするソフトハウスだ。取材したのは、ある土曜日の昼下がり。Kと私が到着すると、営業の福島さんが笑顔で迎えてくれた。さっそく取材に入ると、

「年末は、2タイトル用意してあります。1つは、PC-88やX1といった通常のもの。もう1つは、PC-98とX68000専用のソフトです」とのおことば。では、そのソフトはいったいどういうものなのか。

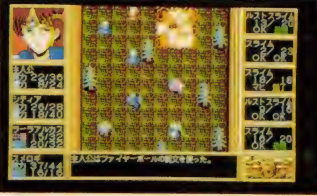
じつは、88やX1のソフトというのは、なんと『エグザイル2』なのだ。『エグザイル』といえば、今年の夏にCDプレゼントなんていう、ユーザーにとっては非常においしい企画で話題になったソフトだ。そのパート2がもう出てしまうのだ。やはり、ユーザーのパート2に対する要望が強かったようだ。おもしろかったもんね。また。それに加えて、完成度をもっと高めたいというスタッフの熱意もあったらしい。ユーザーの指摘のあった問題点は積極的に改善していくそうだ。福島さんの話によると、『エグザイル』のCDプレゼントはかなりの反響があり、そのおかげでユーザーの意見がよく聞けたとのこと。そのはがきの枚数は、そうとうな量であったようだ。

また、開発の赤堀さんによれば、改善される点は、買い物が連続してできるようになったり、キャラクターの動きがよくなるといった操作性に関することが多いそうだ。ほかに、アクションシーンの画面に奥行きをもたせたり、ディスクを1枚ふやしてビジュアルをさらに重視するなど、パート1よりもかなりパワーアップしそうな気配。

さて、気になるストーリーは、いったいどうなるのであろうか？

……十字軍により、聖地エルサレムは占領され、イスラム世界は荒廃の一

ストーリーがしっかりしていた『エグザイル』。パート2ではどのようになるのか。

『DEATH-BRINGER』の画面。ダンジョンの中には、いたるところに穴があいている。

戦闘シーンはよりシミュレーション性が加わるようだ。

途をたどっていた。そんなときサドラーは1人の若者と出会う。

と、これがパート2の発端らしい。どうやら主人公はかわらずサドラーのようだね。しかし、またもやキナくさいにおいの漂う、カゲキなノリのゲームになりそうだ。発売予定は、12月。期待して待とう。

日本テレネットのもう1つの新作は、PC-98とX68000のみの発売という強気のゲーム『DEATH-BRINGER』だ。このゲームのくわしい内容は、「X68000ソフト特集」のページでも説明しているけど、とにかく力の入ったソフトだった。画面は『ウィザードリィ』や『マイト・アンド・マジック』のような3Dタイプで、もちろん屋外もある。しかも、画面がとてもきれいなのだ。スピードも速かったしね。形としては、ふつうのRPGなんだけど、テーブルトークタイプのRPGをかなり意識したらしく、ストーリーも練りに練った感じで、やりがいのあるゲームになりそうだ。残念ながら、この『DEATH-BRINGER』は、8ビット機種には移植されないらしいけど(ムリに移植するとディスクの枚数がめちゃくちゃ多くなるとか……)、そのかわり16ビットの性能をフルに使ったものになりそうだ。今年の冬も、RPGファンはホクホク過ごせそうだね。こちらの発売はPC-98版が11月中旬、X68000が12月の予定だそうだ。

登場するキャラクターたち。キャラデザインはアニメーターの、越智一裕氏。

『エグザイル2』について語っていただいた赤堀さん。ありがとうございました。

それから、今年は日本テレネットが5周年を迎えるそうで、それにともなってキャンペーンを行うらしい。次回は、CDシングルがオマケでつくといううわさもあるぞ。ワクワク。

それにしても、アクションもの中心だった日本テレネットも徐々に変わってきているみたいだ。これからもますます目がはなせないソフトハウスといえるのではないかな。

若きホープ、企画部の実力者

氏名	他界 政彦						
年齢	23才	性別	♂	血液型	A・RH+	星座	水瓶座

年末予定作品のタイトル(対応機種・予定価格も)

『DEATH-BRINGER』　PC 9801シリーズ　予価 9,800円
X68000　〃

作品との関係	企画担当	尊敬する人物	平賀源内

好きなもの				
	食べ物・飲物	讃岐うどん	趣味	たわいのない話をすること。
	スポーツ	サイクリング	音楽	Anime Song
	タレント・歌手・俳優	エリック=アイドル	テレビ番組	NHK特集「21世紀は警告する」

日本の将来についてどう考えますか	新課程の人間が恐い。
仕事が詰まったとき何に(どこに)逃避しますか	幼児退行してしまう。

作品についてのコメント

今まで本格的RPGと言うと、数字の駆け引きと言った感じが強いので。細かい事を気にしたくない初心者にも、もっと細かい事にこだわりたい上級者にも楽しめる様、テーブルトークRPGに見られる様な生活感や世界観に力を入れて作っています。

ブロダーバンドジャパン

パズル、ホーム、ユーティリティー、アクションと、ほ〜んと多才な、ソフトハウスなんですねぇ

おーっと、これはもう、ほとんど場外乱闘ともいえる、突然の『プリントショップ2』！ 年末に向けてPC-98版の開発が進行中という、思わずウレシイ知らせだ。『プリントショップ』ファンはちょっと目がはなせない。さらに、『Wings of Fury』のX68000への移植が決定し、グラフィックなどのテストも始まっている。ラジコン感覚のシューティングゲームといってもわかりづらいかもしれないが、グラフィックを見ただけで、これはタダモノじゃないというのがヒシヒシと伝わってくる。アクションめいっぱいパズルの『ディアブロ』はモロのめりこみモノだったし、ゲーマーの期待感も急上昇。今後がいよいよ楽しみなソフトハウスとなりつつある。

はーい、これがアップル版のポスターなんですー！

やっぱりウレシイな

「はい、これが年末のウチの目玉です」って、待ちかまえていたように見せてもらえたのが、なんと『プリントショップ』のバージョンアップ版。おおっと、これは意表をつかれてしまいました。『プリントショップ』大好き人間のダマシも、いちおう98ユーザーなので興味津々。前にX68000版を見て目が肥えてしまっていたので「BGMつかないの？」とか、「しゃべるんですか？」などと、かなりムチャな質問もしてしまいました。ゴメンナサイ。

基本的にはカラー化と操作性の向上、グラフィックの強化がメイン。メニュー画面がグラフィックで表示されているし、ヘルプ機能を充実させてマニュアルと首っぴきでなくても、とりあえず使えてしまうというスグレモノに変身。肝心の前バージョンとの互換性だけれども、グラフィック部分の大改造で、そのまま使うっていうわけにはいかなかった。データを読みこんでの再編集ならOKということだ。残念ながらユーザー定義のグラフィックパターンは、移すことはできないらしい。とはいっても、組み込みパターン数は300ないし400近くという膨大な量がのせられる予定なので、まず不満はないだろう。

プリンターは24ピンのみ、もちろんカラープリンター対応。出力イメージもフルグラフィックで表示される。これ以上のことは、まだ細部まで完成していないのでとりあえず未定。あの宮城島さんが「えぐぜきゅうてぃぶ・ぷろでゅーさー」としてプログラムの隅々にまで目を光らせているということなので、使いやすいツールに仕上がることはまちがいない。完成しだいソフトレーダーでレビューするから、楽しみに待っていてね。

さあ、お次はアクションゲーム。これはまだ開発に着手することが決まったばかりという超スクープ！ アップル版からの移植で、『Wings of Fury』。第2次大戦の空母艦載機をあつかったシューティング・シミュレーションか

これが発売中の『ディアブロ』なんです。

な。どっちかっていうと、まるっきりのアクションゲームだと思ったほうがいいんだけれど、横スクロールのフライトシミュレーターみたいな感覚が新しい。参考までにアップル版でプレイさせてもらったんだけど、とーっても楽しい。ジョイスティックにぎってUコン（わかるかなぁ）みたいな感じで、地上攻撃や雷撃、空中戦もやっちゃう。

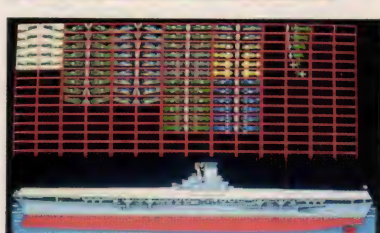
ブロダーバンド社の名作『スターブレーザー』や『チョップリフター』に似ているんだけど、ただのアクションゲームではなくて、画面スケールの切りかえとか、兵装の選択、空母からの発着艦とマニアをうならせる内容だ。アップル版では、アメリカ機をあやつって日本機を撃ちまくるというカゲキなゲームなんだけど、移植版ではもちろん立場が入れかわっている。写真を見てもらえばわかるけれど、グラフィックにはそうとう気合いが入っている。某ゲーム雑誌のライターが画面の空母を虫めがねでのぞいていたというほどだ。これも来年早くにはプレイできるようになるんじゃないかな。

それから、例の徹夜しても解けないと有名なアクションパズル『ディアブロ』のノベルティー・グッズも企画されているそうだ。ステッカーや『ディアブロ』ふうパズルを作るんだって。もう読者プレゼントをもらう約束しちゃったから期待しててね。

現在、スタッフは15人ぐらい。アメリカからプログラマーが参加してたり、月に1、2度は外国からのお客さんが来るという、にぎやかな環境。新宿御苑が近いので、お昼にお弁当買ってお散歩に行ったりもするんだって。

98が安くなってユーザーもふえてきたので、ファミコンやPCエンジンにはないようなパソコンならではのゲームやホームソフトを、どんどん企画しているそうだ。『ファンタビジョン』にBGMをつける話とかもあるし、今年から来年にかけては、なにかと話題の中心になりそうな気配。

『プリントショップ2』の画面。まだ開発中のものだけど、ずっと使いやすくなってるよ。

飾りのイラストは数が3倍くらいにふえる！

『ウイングス・オブ・フューリー』のテストグラフィック。かきこみはもうビョーキ！

ブロダーバンドジャパンのお父ーさん

氏名	ホチョヤ・マサヨ
年齢	3?
性別	男
血液型	B ← 典型的な
星座	さそり座
年末予定作品のタイトル（対応機種・予定価格も）	プリントショップⅡ → PC-98だっ!! ¥12800か¥14800かで悩んでる
作品との関係	制作総指揮
尊敬する人物	自分の奥さん
好きなもの　食べ物・飲物	めん類（九州ラーメン）
趣味	カウチ・ウイスキー（?）
スポーツ	子供とするキャッチボール
音楽	ビートルズ、渡辺美里
タレント・歌手・俳優	浅野温子
テレビ番組	NHK教育「おーい！ハニ丸！」
日本の将来についてどう考えますか	プリントショップやファンタビジョンで遊ぶ良い子がいる限り→日本は大丈夫だっ！
仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか	たった一言。酒。
作品についてのコメント	完全マウス対応のメニュー選択オペレーションで操作性がグーンと良くなったよーん。付いてるイラストの数が数100枚だっ!! 24ドットフォントを標準添付したから、より美しい文字を印字できるよーん!!

クエイザーソフト

「今年のイチ押し！は『どろろ』だ」

3年前に『A.I.R.』をひっさげて、ショベルカーのごとく、ソフト業界に乗りこんできたクエイザーソフト。特異なキャラクターで売る、小沢氏を筆頭にして、1年1作というペースでやってきた。そして、今年は3年間なれ親しんできた事務所を移転し、新しい場所（恵比寿）で気分も新たに、新作に取り組んでいる。

新クエイザーの仕事ぶりはいかに。今回は、新作の調査も兼ねて、事務所を訪問してみたぞ。

期待してちょーよ

61年に設立されて『レジェンド』、『アッシュ』などを世に送り出してきたクエイザーソフト。このクエイザーが、今年のイチ押し、いや、会社ができて以来のイチ押しとして力を注いでいる『どろろ』。予定では12月10日発売だが(本当のところは知らない)、発売前に、いったいどんなゲームなのか、とか、どーいった内容なのか、などということをムリヤリきき出してきた。それと、このクエイザーの現時点でのメンバー構成、つまり製作者たちの状況などを調べてみた。

以下、インタビュー形式でお伝えする。

ポプコム（以下ポ）「えっと、手塚治虫先生の原作『どろろ』が年末に発売されるゲームだって聞いたんですが、どんな感じのヤツですか？」

小沢氏（以下小）「ハイ、とってもどろどろどろしたヤツです。といーたいけど、マジメに答えます。原作の設定とほとんど同じなんですが、あれは途中で終わってしまっているので、こっちでシナリオを足しました。まあ、ほとんどゲームに使ってる部分はオリジナルストーリーで、主人公の〝百鬼丸〟と〝どろろ〟が魔物と戦っていく、妖怪退治アドベンチャーですね」

ポ「なんか、この『どろろ』を作ることになったのは、小沢さんがすごいこのマンガのファンだからとか聞いたんですけど」

小「そのとおりです。ぼくはこれを何年も前から作りたかったんですが、ほかのが先になって……。でも、これでやっとできます」

ポ「今回、製作の方たちは『アッシュ』のメンバーとはガラッと変わったとか聞きましたが」

小「そうなんです。プログラムもデザイナーもすべて。だから、これまでとはまったくちがった雰囲気のゲー

メインプログラムを担当している山田さん。まだまだ若い21歳。きゃしゃだけどパワーありそう。

デザイナーの田中さん。6月にこの会社に入ったばかり。だのに、いきなりこの仕事、とおどろいてる。

ムですね。そう、新しいクエイザーを見てもらうって感じですよ」

ポ「ちょっとプログラマーの方に話をききましょう。メインプログラマーは山田さんですね。山田さん、このゲームの特徴といいますと、いったい何でしょうかね」

山田氏(以下山)「手塚作品で初のパソコンゲーム化だということが第1と、〝百鬼丸〟と魔物が戦うバトルシーンの前に、アニメシーンを入れたってことですね」

ポ「いったいどのくらいアニメシーンが入ってるんですか?」

山「けっこう入ってますよ。いくつとかまではいえないけど」

ポ「キャラクターに関していうと、すべてが手塚先生のキャラなんですか?」

山「ハッキリいいますと、手塚キャラ3に対してオリジナルキャラ7といったところです。でも、オリジナルったって、手塚調にしてますから違和感ないですよ」

ポ「それでは、キャラデザインを担当した田中さんにおききしましょう。田中さん、いちばん苦労したのはどこの部分ですか?」

田中氏(以下田)「キャラを似せることですよね。じつは最初、オリジナルのキャラを合わせてみたんですけど、雰囲気がまったく合わなくって。だから、なるべく似たキャラにしてやってるんです」

山「彼はむかしアニメーターだったんですよ。だからアニメーションはお手のもの」

田「オープニングのところで、〝百鬼丸〟と〝どろろ〟が再会して、いっしょに旅に出るシーンを全部アニメーションにしてあります。見ごたえありますよ。まだ見せられないけど……」

ポ「残念です。じゃ、最後にこのゲームのウリってのをひとつ」

小「クエイザーソフトの初の本格的アドベンチャーだから、見のがす手はない!」

ポ「なるほど……。ありがとうございました」

『どろろ』を知らない人もこの顔は知ってるでしょ。

シブイ感じで、原作の手塚先生とクエイザーの名前が。

メンバー7人のうちの4人がゲーム製作にたずさわっている。少し少ないかな?という気もするが、だいじょうぶなのだろう。それと、『どろろ』のストーリーは、本誌の超新作を見てほしい。いそがしいさ中の訪問でした。

このソフトハウスでいちばんまともな人、山田さん

氏名	やまだ ゆきお						
年齢	21	性別	男	血液型	未公開	星座	双子座
年末予定作品のタイトル(対応機種・予定価格も)	PC88SRシリーズ用 どろろ 予定 八千八百円也						
作品との関係	不明	尊敬する人物	戦神丸				
好きなもの 食べ物・飲物	カツカレー	趣味	ヤマハCE-5QEで遠出する				
好きなもの スポーツ	南海ホークス(野球)	音楽	東京音頭				
好きなもの タレント・歌手・俳優	たんばてつろう	テレビ番組	スタートレック				
日本の将来についてどう考えますか	ノーコメント						
仕事が詰まったとき何に(どこに)逃避しますか	仕事をする						
作品についてのコメント	手塚治虫先生原作の妖怪退治アドベンチャー!! 12月10日を目指して進行中!! よろしくおねがいします						

ブイッ!
まあそっくし!

エレクトロニック・アーツ

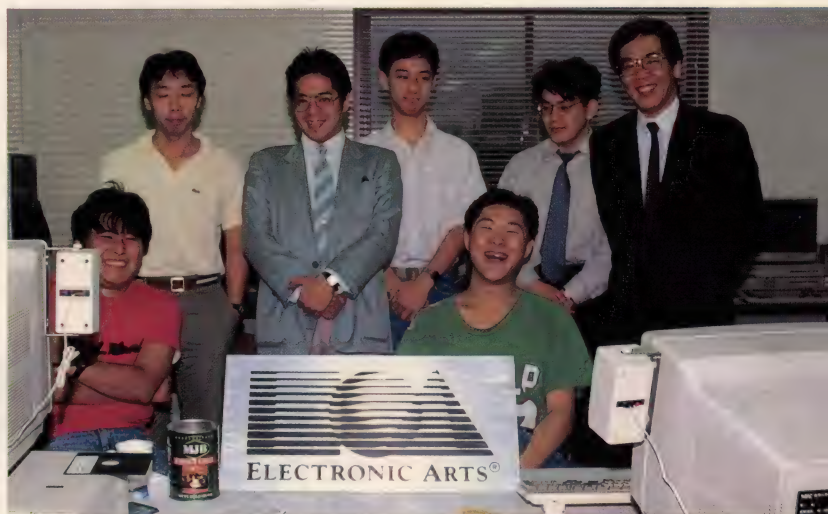
米国人気No.1の多国籍ソフトハウス日本に上陸！

『フェラーリ』の、F1開催日発売をめざして、急ピッチで移植が進んでいるエレクトロニック・アーツ・ジャパンを訪ねた。ゲームのソフトハウスとしては、アメリカでもナンバーワンの人気実力を兼ね備えているソフトハウスが、いよいよ日本に上陸してきたわけだ。

外資系の会社だというから、金髪のOLさんとかがいて、ネスカフェかなんか飲みながら、日本じゃあんまり見ない、IBMのタイプライターかなんかカシャカシャやっているだだっぴろいオフィスのようすを想像していたのだが、オフィスにいたのは日本男児と日本女子のみであった。でもオフィスの広さはなかなかのものでパソコンがまだまだ20台ぐらいは置けそうなスペースがあった。アメリカ会社だけあって拡張性を考えているのだなあ、と思った。

日本人だけの構成。日本好みの移植を期待してます。

日本のEOAも元気

エレクトロニック・アーツ（以下EAと略す）がアメリカで設立されたのは1982年のこと。アメリカのパソコン、アミーガにハードの開発当初からタッチし、ソフトの開発に力を注いだため、現在ではアミーガのソフトの60パーセント以上がEOAの作品である。今までに発売したソフトの数は170本以上と、ケタちがいの数である。会社の規模もアメリカ全土でパソコンソフトハウスの第7位に位置するまでに成長している。もちろん、アミューズメントでは、第1位である。現在では、イギリス、フランス、オーストリアにも海外支社をもつ国際的な企業だ。

アメリカ版のすぐれたソフトの資産を、日本のパソコンにも移植するため、エレクトロニック・アーツ・ジャパンが日本にもできたのが去年のこと。それ以前にも日本のパソコンに移植されたEOAのソフトはあったが、日本のユーザーの好みのちがいを調査して、日本でも受け入れてもらえるソフトにアレンジするため、日本にも会社をつくったということだ。アメリカならではのソフトを、日本人向けにアレンジするというのは、けっこう大変な作業だと思う。

広報の長田さんは「本格的なゲームが多いため、日本のパソコンに移植するという技術的なところで苦労しているみたいですね。とくに最近のゲームはグラフィック、音楽ともにすぐれたものが多いため、品質を下げないで移植するのはなかなか大変なんです」と、移植の苦労を語る。「それをさらに、日本の人に受けるように作るのですから、それなりに時間がかかるんですよ。い

発売したばかりの『A・FOX』

フライトシミュレーションの最高峰。『インターセプター』

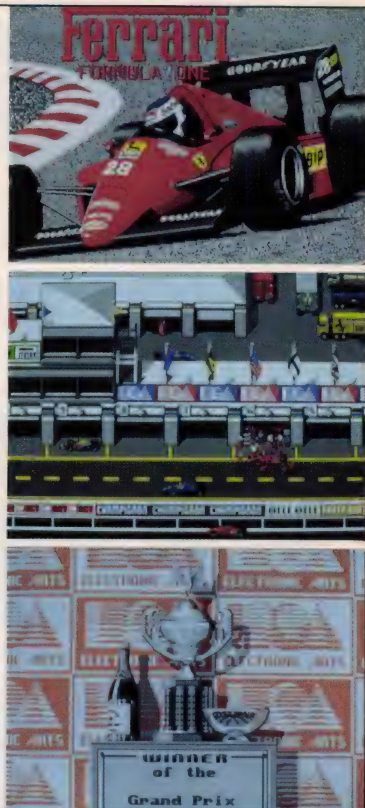
ま製作している『フェラーリ』も、アミーガのもっていたスピードと、グラフィックをなるべくそのまま移植しようと苦労しています。98の場合、アミーガほど色が出ないので大変ですね」という（『フェラーリ』については超新作のページで紹介している。EOAのソフト1年分が当たるコンテストの情報もあるよ！）。

移植のスタッフも国内、ハワイ、カリフォルニアと配置し、EOAジャパンとしても去年より成長してきている。「EOAジャパンとしては、今後は日本向けに移植するタイトルもこちらで決定していき、日本の市場に合うものを出していこうと考えています。とにかく、ソフトの数が多いので、全部移植していたら何十年もかかっちゃいます。日本版については日本のユーザーの意見を生かした展開をしていきたいですね。それから、まだ先のことですが、行く行くは、日本の開発力を強化して、EOAジャパンオリジナルのソフトを開発し、アメリカの市場に逆輸入するなどというのも考えていますね」

年末の移植も『フェラーリ』の98版が10月のF1開催日と同日、それ以降も『デラックスペイントII』の98版、『バーズテイル88』が年末発売を予定して開発を急いでいる。「今後は、ゲーム専用機にもビデオゲームにもできない分野のソフトをたくさん移植していこうと考えています。とくに、8ビットパソコンから16ビットパソコンへと、主流がだんだんと移行しつつある中で、もっと16ビットパソコン全体をもりあげるためにも、X68000のソフトの移植をいろいろと考えていきたいと思います。アミーガとX68000はCPUが同じなので、移植の相性がとてもいいんです。年にいくつとはっきり数はいえませんが、毎年何本か移植していくことは確かです」と、X68000ユーザーに心強いおことばだ。アメリカでアミーガをもりあげたように、日本でもX68000をもりあげていってほしいものである。

「フェラーリ」

本物のレースを忠実に再現。

グランプリ優勝なるか！

オリジナル作品の逆輸出をもくろむ、超元気の長田さんであるっ！

氏名：Shinji Osada（サイン）

年齢	性別	血液型	星座
Thirty	Male	A	8

年末予定作品のタイトル（対応機種・予定価格も）

TITLE	Ferrari	Deluxe Paint II	the Bards Tale
MACHINE	PC9801	PC9801	PC8801SR
PRICE	¥9.800.-	¥35.000.-	–

作品との関係：deirector
尊敬する人物：none

好きなもの
- 食べ物・飲物：coffee (5~6 in a day)
- 趣味：・CAR ・CAMERA etc…
- スポーツ：・NONE
- 音楽：・ANY (POPS, ROCK, Rock'n'ROLL)
- タレント・歌手・俳優：Kelly McGILLIS
- テレビ番組：・MOVIE

日本の将来についてどう考えますか：I can't forecast what will be happened.

仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか：I go to Drink.

作品についてのコメント：
The Ferrari F1/86. As complex as a modern warplane, it accelerates from 0-175 mph in 10 seconds and corners at up to 3 g's. You'll race this beast on tracks all over the world against the hottest drivers on the Grand Prix circuit.

システムサコム

「両国のソフトでハードな男たち」

製作スタッフの面々。左から、関川雅道、酒井潔、佐藤浩一、斉藤満、原田弘、牧野紀夫、高橋正彦、田中靖人の各氏。

新しいタイプのゲームソフトをめざしたノヴェルウェアシリーズが好評のシステムサコムである。『DOME』、『ソフトでハードな物語』と出て、第3弾『シャティ』の発売も、間近に迫っている。「年末ですか？　年末も3本ドーンと出しますヨ！」という佐藤さんの力強い電話の声にさそわれて、相撲の国技館で有名な東京・両国にあるオフィスを訪ねた。製作スタッフのほぼ全員が顔を見せ、それぞれが担当した新作を熱っぽく語ってくれた。さて、この男たちの〝ソフトでハードな物語〟は、どんな物語なのだろうか？

ほとんどユーザー若さのスタッフ！

そんなわけで、千葉方面へトコトコと走るJR総武線の下り電車に乗り、両国駅で降りる。キョロキョロとあたりを見まわしながらサコムのあるビルをめざした。「……オヤ、ここはどこかで見たような？」。不思議な気持ちに包まれて歩いていると、ポン！（手を打った音）そうなのだ。例の『ソフトでハードな物語』のグラフィックはこのあたりをモデルにしているのであった。ゲームを持っている人は、ちょっとグラフィックを見てほしいな。よく出てくる社長室のグラフィックも、サコムの社長室から、社内を見たようすそのものなんだよネ。写真で紹介できない社内の雰囲気は、ゲームをやりながら、感じてほしいと思う。

サコムに着くと、さっそく、窓口になってくれている佐藤さんが出迎えてくれた（佐藤さんは、小・中・高校と小生の後輩に当たる。愚弟の同級生でもあるのだ！　ベ、ベツにキミたちには関係ないけどサ)。まずは、現在出ているソフトの売れ行きなんかをきいてみる。「先ごろ9800版も発売された『ソフトでハードな物語』がおかげさまで好調です。ゲームのエンディングのようにハワイで打ち上げってことになればいいんですけどネ。ユーザーからのはがきも続々届いてまして、〝発売がおくれる理由がわかった〟とか〝サコムに入るにはどうしたらいいの？〟といった声が多いですネ。ネライとしていた啓蒙（笑）ができたかな、なんて思ってます。『DOME』の68000版もいい調子だし、あとは、『シャティ』が予定どおり発売できればってところですネ」。

続いて製作スタッフに集まってもらい、苦労話やオモシロ話をきいてみた。ほとんどが20代前半という若さで、元気いっぱい、これなら少々の徹夜も平気だろう（？）という感じだ。酒もあまり飲まず、気分転換はみんなでゲーセンという仲間たちは「ユーザーにいちばん近いノリ」を信条としている。『シャティ』のプログラム担当の斉藤さんに登場してもらおう。22歳とはとても思えない（失礼！）風貌の彼は、体重100kgをこえる巨漢である。「もう、徹夜徹夜でたいへん。横になって寝ているヒマがなくて、足がむくんで靴がはけなくなりました。もう、ことばではいえないヒサンを味わってます（笑)」。

社長室アシスタントの鈴木美智子サン。

年末は3本まとめてドーンと出す!

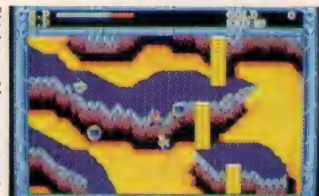
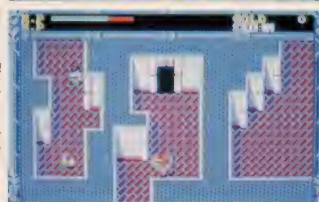
サコムの製作スタッフのなかで、入社1年半ぐらいの新人(?)たちのデビュー作が、年末に3作まとめて出る。「いよいよゲーム製作者として一人前になれる!」と、意気ごみも大変なもの。さっそく、紹介していこう。

まずは、MSX2版アクションゲームの『幽霊君』。シナリオ、グラフィック担当の牧野さん、プログラマーの酒井さんの力作である。牧野さんの話だ。「主人公が記憶喪失になってしまい、気がついたら幽霊になっていたという設定なんです。ステージは全7面で、失われた記憶を求めて、地獄めぐりをするんですヨ。『スーパーマリオ』ふうのノリで、頭を使わずに気楽に楽しんでもらえると思います。動きもスムーズで、MSXではピカイチなんじゃないかな、と自慢してしまおう(笑)。キャラクターもユーモラスだし、イイ線いってると思うんだけどなあ」。なるほど、デモを見せてもらうと、彼のことばもうなずけるというもの。スクロールも縦横あって変化に富んでいる。地下深く下りていくステージ2などは、同じ縦スクロールでも、上から下と、ふつうとは逆になっていて、むずかしそうだ。かなり期待していいと思うなぁ。予価6800円、メガロムだ。

『幽霊君』ステージ2のボスキャラだ。

『プロビデンス』は、残念ながらグラフィックが見られる状態ではなかった。高橋、関川両氏が急ピッチで進めているこの作品は、8801SR版のアクションRPGとのこと。予価は7800円。

最後は『バルナ』。シナリオとグラフィックが"サコムの城みちる"原田さん、プログラムが石川さんという、アクション・アドベンチャーである。原田さんにゲームの説明をしてもらおう。「主人公が父親を捜すという、今までにないストーリーなんです。ある国に強大な敵が迫っており、国を破滅から救うことができるのは父親だけ。ところがその父親は敵にあやつられているという複雑な関係になってるんです(笑)」。8801SR版、3枚組の予価7800円だ!

「バルナ」のグラフィック。

同じく「バルナ」だ。

「DOME」の取材で東京じゅうを取材してまわった男

項目	回答
氏名	牧野 ⓖ夫
年齢	20
性別	♂
血液型	A
星座	やぎ
年末予定作品のタイトル(対応機種・予定価格も)	幽霊君 MSX2専用 6800円
作品との関係	企画・グラフィック
尊敬する人物	閻魔大王
好きなもの 食べ物・飲物	ごはんがあればいい
趣味	生息すること
好きなもの スポーツ	体感ゲームでつかれること
音楽	デジタルな曲
好きなもの タレント・歌手・俳優	富田靖子 はいい
テレビ番組	F(エフ)
日本の将来についてどう考えますか	日本に将来はない
仕事が詰まったとき何に(どこに)逃避しますか	家に帰る

作品についてのコメント

とにかく幽霊君だ! ゆうれい なんだよ文句あるか!
痛快コミカルアクションゲームだ! ボスキャラだ! デカキャラだ!
全7ステージだ! 地獄だ地獄に殴り込みだ〜!
MSX2を持っている人はすぐショップで予約だ!
あ〜ぁ つかれた。

ホビージャパン

いよいよ完成!?『リングマスター』

老舗とか、本家とか、家元といったものは、なかなか重みのあることばだ。おいそれと使えない、伝統！みたいなところもある。で、これがゲーム――ボードゲームの世界だと、いろいろあるけど、日本ではホビージャパンなんかが、まあ、あげられるんじゃないかな。そのボードゲームの老舗が、パソコンのRPGでもデビューする。それが、そう『リングマスター』だ。老舗だけあって、それなりに凝った作品になりそうだけど、しかし第1作ということもあり、開発もけっこう難航してるようなんだな、これが……。

スタッフ。右からプロデューサーの工藤さん、折橋さん、プログラマーの神谷さん。

ただいま熟成中

「もし」ということばは、過ぎてしまった歴史や野球の実況中継では禁句なのだけど、でもあえていってしまえば、「もし予定どおりなら」、ホビージャパンのニュータイプRPG『リングマスター』は、ホントならできてるはずなんである。でも、「熟成させるために」ということで、発売がのびてしまったのだが、読者諸君！　それについて責めてはいけない。わがPOPCOMの『サバッシュ』だって、大作!?の名に恥じず、発売を大幅に延期したのだ(さすがに、10月中には出てるだろうな)。やはり、世間は温かい目で見なくてはいけないと、最近つくづくそう思ったりするのである(←反省の色が足りないね)。

ということで、いよいよ完成間近といわれる『リングマスター』を求めて、都内代々木の某所にあるホビージャパンに行ってきたのだ。ちなみに、この代々木のマンション（なんだろうな）は、ダンジョンを思わせる、ちょっと変なつくりをしているのだが、これは本記事の目的とするところではないので、ここでは触れない（というより、管理人がこわそうだったので……）。

さて、その『リングマスター』だが、7月号の特集でもとりあげたように、新感覚のRPG。ボードゲームの老舗だけあって、シナリオ重視のストーリー設定と、ボードゲームにも似た緻密な戦闘システム、人工無能搭載の自然な会話システムなど、さすがとうならせるだけのことはある。しかも、これは3部作の第1作ということで、さらに第2、3弾も用意されているともいうのだ。といっても、肝心の第1作が出てないので（！）、これらはまだ先のことになりそう。

ゲームのくわしい内容については、7月号の特集や、来月以降に任せて、それではスタッフの紹介といってみようか。ゲームに劣らず、こちらもユニークな（失礼！）人たちだ。まずは、プロデューサーの工藤さん。『リングマスター』の企画、世界の設定、シナリオ、デザインなど、このゲームのほとんどすべては、この工藤さんの手によるものなんだ。本人は「なーに、雑用係ですよ」とえらく謙遜していたが、

工藤さんの机には、「りぼん」の付録がたくさん置いてあったりする。

さすが！　というか、ジオラマモデルが置いてあった。後ろに見えるのは、台所!?

いやいや、たいしたもんである。スタッフでいちばんエライ人。もと「ホビージャパン」誌の編集者で、ゲームとパイプと「りぼん」と「ぶーけ」を愛し、そのうえ取材と称して「コミケ」にも行ってしまうという、よーく考えたらアブナイ人なのであった。

戦闘(せんとう)システムをつくったのは、工藤さんの右腕(うで)、深谷さん(いつも右側にいるので)。ゲーセンのバイトをクビになったあと、ホビージャパンであて名書きのバイトをやっていて、そこでたまたまパソコンにくわしかったのでこの企画(きかく)に参加し、そのまま正社員になった人だ。ボードゲーム方面にもくわしい。また少女マンガ方面では、「花とゆめ」を担当?している。

左腕(うで)ともいうべきプログラム担当は、㈱ウエンズデーという別の会社の神谷さん。ゲームソフトは初めてだそうだが、データベースや人工無能が専門だったということで、それが『リングマスター』の会話システムなどに、するどく生かされてるわけだ。

この3人に、来春以降にリリース予定、アメリカはSSI社のシミュレーションゲームの移植を担当する折橋さんを加えた4人が、コンピュータゲーム開発部門のオールキャスト。といっても、パソコンゲーム以外にも、深谷さんはゲームブックをつくり、工藤さんは、いまだに「ホビージャパン」の読者ページを担当してるという、2足のワラジの状態。このへんは、同業者として、深く同情してしまうのであった(やーい)。

で、今後はというと、今いった『リングマスター』のシナリオ2と3、SSI社の『War in the South Pasific』、SSG社の『Reach for the Stars』の移植などが来年春以降の予定。オリジナルのシミュレーションゲームも手がけてみたいそうだ。でも、その前には、まず『リングマスター』を出してね、と軽く追及(ついきゅう)の手を入れつつも、しかしそれでも期待してしまったりするホビージャパンなのであった。

ゲームの最新画面から。これはショップ。値切ることもできる。

画面は3D表示。

人工無能による会話モード。キーボードから、カギとなる単語を入力する。

いっとうエライ、工藤さんの身上調書

項目	記入
氏名	工藤雅之
年齢	27
性別	男
血液型	A
星座	♈
年末予定作品のタイトル(対応機種・予定価格も)	RingMaster® PC9801 VM, VX, UV, UX ¥7.800.-
作品との関係	創造主
尊敬する人物	尊敬、というワケではないが、岡野史佳さんのマンガは良い
好きなもの 食べ物・飲物	美味しい物すべて
趣味	小説(読む・書く) 音楽(聴く・弾く) マンガ(読む・書く) AMIGA . GS
好きなもの スポーツ	歩くこと
音楽	classic . Jazz . etc
好きなもの タレント・歌手・俳優	かわいい娘すべて♡
テレビ番組	忙しくて見ません
日本の将来についてどう考えますか	なるようになるでしょう
仕事が詰まったとき何に(どこに)逃避しますか	ゲーセン

作品についてのコメント

Ring Master 熟成期間も終わり、まもなく出荷されます。賞味期間は永いと思いますので、いつでも気のむいた時に封を切って ご賞味下さい。特級のRPGの香りが楽しめます。

B.P.S.

ソビエト生まれのゲームに思わずコーフン!

地下鉄、私鉄、JRと乗りついで、はるばる来ました。横浜市の超郊外は鴨居の里。緑区というだけあって、緑がいっぱいの、とーってもいいところだ。私なんか、なんとなく旅に出た錯覚にとらわれ、リラックスしちゃって、駅前の食堂で昼間からビール飲んじゃったもんね(もちろん、取材がすんでからです)。

さて、B.P.S.の新社屋は、その横浜線鴨居駅近くの銀行の4、5Fにある。かつて『ブラックオニキス』、『ファイヤークリスタル』でRPGブームのきっかけをつくった老舗B.P.S.も、最近は『アーコン』、『ミュール』とやや地味め。そろそろ、何かスゴイ大作を準備してるにちがいない。それと、アレはどーなったのだろう……。

来年が楽しみだ

B.P.S.が年末年始のおすすめ品として、「絶対、おもしろいですよ」と自信をもっていう『テトリス』。ソビエト生まれという、少々毛色の変わったパズルゲームだ。

「コンピュータセンターの研究員が、プログラムの勉強にと作ったゲームです。IBMコンパチマシン用のゲームなんですが、おもしろいっていうので、ポーランドでも広まり、次に英国、アメリカでも発売されたんです。アメリカでは今年の春ごろ、人気ソフトとして話題になりましたね」

このゲームの移植をプロデュースした名越さんの話では、

大手銀行の頭上に君臨するB.P.S.であった!

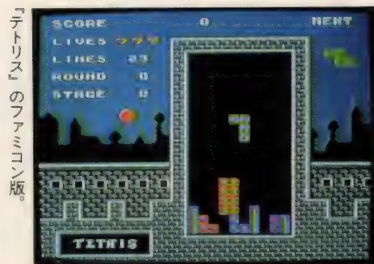
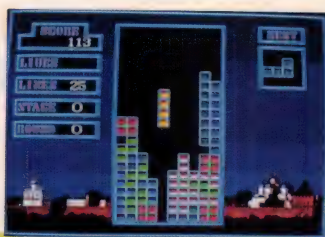
「オリジナル版は素朴そのもの。ブロックが落ちてくるのを積むだけで、スピードの調整もできないし、もちろんスコアも出ません」

とのこと。それが、英国→アメリカと経るうちにゲームとしての形が整えられたようだ。今回の日本版ではさらにくふうが加えられ、リプレイ機能などもつけられている。これは、自分のプレイが自動的に再現できるというもの。また、X68000、88、VA、MSX2版では、音声合成でオホメのことばなどもしゃべるようになるそうだ。もちろん英語でだけど「あんたは天才だ!」みたいなことをいって、はげましてくれるらしい。取材したときは未完成で、聞かせてはもらえなかったけどね。

さて、『テトリス』ってどういうゲームかは、P.107のX68000版を見てもらうとして、このゲームのセールスポイントを名越さんにきいてみよう。

「キャッチフレーズは、ランチタイムソフト! 昼休みにちょっと遊べる楽しいソフトっていう思い入れです。子どもから大人まで、おもちゃ感覚で遊んでほしいですね。ほら、ルービックキューブってあったでしょ。あんな感じでね」

また、営業課長の吉田さんは、「これやってると、性格がわかりますよ。キチョウメンなヤツとか、気短なヤツとか……。うちの社長なんか、青なら青、赤なら赤と色をそろえたがるのネ。あ

『テトリス』のファミコン版。

同じくPC-98版だ。

X68000版。さすが美しい!

れ、どーいうんだろ。とにかく、性格判断に使えるソフト!」

と、『テトリス』の思わぬ利用法を強調した。さて、真偽のほどは……?『テトリス』は、なんと8機種同時発売ということで、移植もさぞかし大変だろうなと思っていたら、

「システムはそんなに複雑じゃないし、移植にとりかかって、2〜3週間でいちおう動くようにはなりました。しかし、ブロックの落ちるスピードや、ランダムの出方など、ゲームバランスには苦労しちゃった」

とは、98、VA担当のリチャード・ロジャース君。

「でも、ゼッタイおもしろいよ!」

はい、わかりましたと、私もさっそく遊ばせてもらったけど、ある程度感覚が慣れるまでは、ハラハラドキドキ、30分ほどプレイしただけで、肩がこってしまった。私の後ろでヘンク社長などが見てるし、こいつバカじゃないかなんて思われちゃイヤだなあと、キンチョーしたのかな?

ここでお知らせ。『テトリス』のゲーム大会が、次のとおり開催される。興味のある人はぜひ、参加してちょ。

11月20日(日)　J&P町田店
11月23日(水)　ミナミ電気館秋葉原店

さて、『テトリス』以外の予定はどうだろうか?　吉田、名越の両氏に迫ってみたんだけど……。例の『ブラオニIII』の消息などもききだそうとしてネ。で、年末年始は『テトリス』一色らしいけど、来年中にはオリジナル作品を最低2タイトル、そのほかにアメリカ版の移植ものも何本か出す予定らしい。

『テトリス』PC-98、88VA担当のプログラマー、リチャード・ロジャース君。好青年なんですよネ。

オリジナル作品のジャンルは?

「さあ、それはいまいえませんが、おもしろいことは確実。うちはジャンルにこだわりませんので……」

名越さんの答えは、のらりくらりとつかみどころがない。しかし、彼の話の感じだと、まったく新しいタイプのRPGもあるような気がするね。

来年は、RPGの元祖B.P.Sがまたひとあばれするかもしれない……とは、私の願望をこめた予想なんである。

B.P.S.のホープ、リチャード君の身上調書です

氏名	リチャード ロジャース						
年齢	22	性別	男	血液型	A	星座	魚座

年末予定作品のタイトル（対応機種・予定価格も）

㊙です。

作品との関係	プログラマー	尊敬する人物	いろんな面でいろんな人がいます。
好きなもの 食べ物・飲物	レバー以外なんでも	趣味	パソコン/スポーツ/チェス しょうぎ/囲碁
好きなもの スポーツ	ほとんどなんでも	音楽	いろいろあります。
好きなもの タレント・歌手・俳優	工藤しずか	テレビ番組	武田信玄/その他あり

日本の将来についてどう考えますか　~~想像~~ 想像できないぐらいすごくなる。

仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか　今までに、そういう事はなかった。

作品についてのコメント

だれにでも、あそべるゲームなので、ぜひみなさんにもあそんでもらいたいです。

コスモス・コンピューター

小さいけれど、力持ち。ビジネスからゲームまで幅広く新しいジャンルを

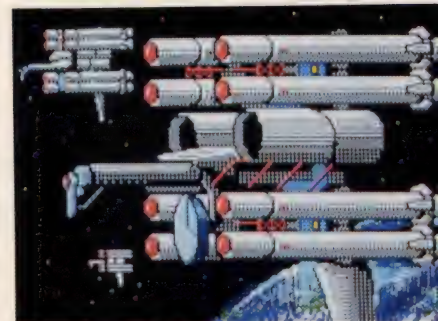
どこか家庭的な、とっても雰囲気のよいソフトハウスである。妙な気負いもなく、みんなのびのびと開発に取り組んでいる。なんとなく、むかしのままの形がそのまま続いているという感じだ。それもそのはず、かれこれ7〜8年という、いわば老舗のソフトハウス。じつに息の長い会社というわけだ。

変わったものに挑戦する

年末に向けて開発中の『麻雀武蔵』は、数ある麻雀ソフトのなかで、かなり異色のものとなるはずだ。話によると、麻雀専用にニューラル・ネットワーク（人間の思考をシミュレートしようという最先端技術として注目されている）を構築して、思考ルーチンの強化と個性化を果たそうとしている。すでに、1年以上も開発にかけていて、同社の「ライフワーク」に近いものとなっているという。

ニューロを使ったときの利点は、学習をくり返すことによって、最適の手を選択するまでの時間が短くなること。そして、学習を担当したものの個性が反映されることだ。現在、同社が企画しているのは、麻雀の好きな有名人にプレイしてもらい、そのクセをデータにとりこもうというもの。つまり、プレイヤーはコンピュータを通して、有名人とプレイするのと同様の体験ができるわけだ。

これが実現すれば、麻雀ソフトをプレイしたときによく感じる、思考ルーチンゆえのクセや、人間とはちがうなという感覚をなくすことも可能だ。今まで、それぞれのパソコン麻雀に感じていたクセや傾向というのは、思考ルーチンの特徴や、プログラムを組んだ人間のクセだったわけで、もちろん、それはいかにもパソコン麻雀らしいものだった。ところが『麻雀武蔵』のめざしているのは、人間のクセをもった麻雀ソフトなのだ。どんなものに仕上がるか、興味のあるところだ。

『ウォーニング』X68000キャラクターだよ。

さて、これは何でしょう!?

さて、年末ソフトはほかにもある。まず、今月号の超新作ページにもあるとおり、魔法をメインに置いた戦略ゲーム『キング・オブ・マジック』。この手のマルチプレイヤーゲームは、バラ

これぞウチワうけ!

ンスがむずかしいのだけど、魔法のシステムをとり入れることで、新鮮さを出している。それから、『ウォーニング』のX68000への移植も進行している。取材中に見かけたSFものの戦闘シミュレーションは、まだタイトル未定、発売時期も決定していないということなので、今回は取材できませんでした。ちゃっかり画面写真を1枚撮ってきてしまったけど、これだけじゃ内容はわからないね。

やはり発売時期未定のソフトがまだある。2年ごしで調整をとっている、『家庭の便利帳』。家計簿、バイオリズムなど、実用的なものや、あるとおもしろいものをいくつか組み合わせて、ホームユースをねらったソフトだ。これも、じっくり寝かせてよいものに仕上げてゆくそうだ。

スタッフは7～8名。外部もふくめても10人前後という、最近では小規模の部類に入る。61歳のプログラマーがいらっしゃるそうで、業界最高齢かな?

今までに、リアルタイムRPG、絵のかけるワープロ、あて名印刷、株式投資ゲームなど、他社にないもの、オリジナル100%を意識し続けてきたし、これからも変わらないという。当面の目標は、やはりヒット作を出して、もっと知名度を上げることだそうだ。開発室には、本や雑誌の山のかげにイラストや模型がちらほら見え隠れしていて、とっても居ごこちのよいところなのでした。

モデラーのいるソフトハウスとは話が合っちゃって楽しいのサ。

美しいお顔が見えないヨ!

模型もイラストもなんでもこなすぞ!!

項目	回答
氏名	おばゃな なおど ブイ
年齢	22(予)
性別	男よ♥
血液型	応
星座	天秤
年末予定作品のタイトル(対応機種・予定価格も)	『KING of MAGIC』(キング オブ マジック) 機種 PC-98, PC88 (予価)9800円
作品との関係	ぷらとにっく
尊敬する人物	ヨグソトース(ニャルラトテップでもいいよん)
好きなもの 食べ物・飲物	ガンバッた人のNCAA
趣味	ひ♥み♥つ♥
好きなもの スポーツ	50m走
音楽	かわいいなおこ様の曲♥
好きなもの タレント・歌手・俳優	しょおねんたい! ひかるげんぢ!
テレビ番組	花のぴゅんぴゅん丸
日本の将来についてどう考えますか	実は、私イタリア人なので どうでも いいや! です。
仕事が詰まったとき何に(どこに)逃避しますか	「さがさないでください」と手紙を残して、できるだけ遠くのゲーセンに行く。
作品についてのコメント	

ツァイト

「いよいよゲームソフトに進出!」

つげ義春の世界を忠実に、そして大胆に表現した『ねじ式』。

一連の『Z'S STAFF』シリーズで、業界内に確固たる地位を築いたツァイト。使いやすくて質のよいグラフィックツールの評価は、日増しに高まっている。有限会社から株式会社へと会社の規模も大きくなり、手ぜまになった新宿のオフィスを分室にして、渋谷区初台にニュー・オフィスをかまえたばかり。現在、ツァイトは、ゲームソフト分野への進出を企画している。グラフィックツールのノウハウを生かした、第1弾『ねじ式』の発売が、今から楽しみだ。

グラフィックツールの"ツァイト"になるまで

前のオフィスよりも、だいぶ広くなった新しいオフィスを訪ねる。さっそく山中社長に、現在売れているソフトの話をきいてみた。彼はまだ20代という若い社長さんである。もちろん『ねじ式』の発売はまだなので、グラフィックツールの話が中心になった。

「昨年末から今年にかけて出た、『Z'S STAFF PRO 68K』や『Z'S STAFF KID 98』、『Z'S WORD JG』など売れゆきがいいですネ。ゲームもそうですが、これからは新しい分野にもどんどんチャレンジしていきたい。秋には3Dソフト『Z'S PERS Triphony』が出ますし、アニメソフト(名前未定)も進行中です。DTPソフトもなんとかリーダーシップをとりたいと思っていまして、『NEWS TRENDA』を出します。こんなところですが、今はほぼ完成した『ねじ式』をどうやって売っていこうか、戦略を練っている最中です(笑)」

続いて、社長とともにツァイトの創立にたずさわったメンバー2人に加わってもらい、当初の悪戦苦闘(?)の日々をきいた。イラストレーターから出発し、現在は商品管理や広告の仕事をしている斉藤宏信さんと、『Z'S STAFF』を作ったプログラマー、加藤知久さんである。斉藤さんの話。「3人とも某ソフトハウスの社員だったんですが、どうもやりたいことができなくて、不満がたまってたんですヨ。会社の名前ですか? それはナイショにしときましょう(笑)。それで5年前に独立して事務所を……。事務所といっても、社長が住んでいた調布の家に機材を持ちこんだだけなんですけどネ。来る日も来る日も、仕事らしい仕事がなくて、新しいゲームの構想を練ってました。いま考えるとくだらないなぁと思いますが、そのころは本気だったんですよ、死活問題でしたから。え? そうなんです。

ツァイトの誇る『Z'S STAFF』一家。

ウィルの蓮沼充男(右)、松村登両氏。

もともとはゲームを作ろうと思ってたんですよネ」。ここで山中社長が口をはさむ。「加藤君がある日持ってきたグラフィックツールが、たまたまできがよかったんです。それがアスキーで商品化された『Funny』。98とマウスの普及にタイミングが合って、かなりヒットしたんですヨ。そして、『Z'S STAFF』がスタートする……」。

編集部注:①マンガ家。雑誌「ガロ」で活躍②教祖的存在の文芸評論家。主著『共同幻想論』③若き経済学者。『逃走論』④経済人類学者。マスコミによく登場⑤スイスの言語学者ソシュールを祖とする現代思想⑥20世紀最大の知的革新。近代思想の〈主一客〉図式を解体し、諸項の関係に着目⑦仏文学者であり映画評論家。『表層批評宣言』

STAFF 古い人

苦楽をともにした創立メンバー。斉藤宏信さん（左）と加藤知久さんだ。

NEW FACE

9月に入社したばかりという、フレッシュな吉崎泰子さん。プログラマーとして、ツァイトの大きな戦力になることが期待されている！

むかしから、３人の共通の話題がつげ義春だった。『ねじ式』の発売は長年の夢だったのだ。

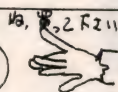
製作したウィルのメンバーも、つげ作品に寄せる思いは同じ。『ねじ式』が２つの会社を結びつけた。

ホントォ？ これからの予定

山中潤社長。和歌山名物のラムネ飴を手に。

ゲーム第１弾『ねじ式』は、ほぼできあがった。「もちろん、次の作品は考えているんでしょうネ？」と水を向けると、ニンマリとした山中社長、「劇画、小説、ジャンルは問わないんですが、ボクたちが感銘を受けた作品をゲーム化していきたいと思っています。『名作浪漫文庫』と題してシリーズ化をめざす。ボクの趣味からすると、黄金の60年代の再評価、といった意味あいが強くなるかもしれませんネ。ボクは既存のゲームにあまりロマンを感じないんですが、ロマンにあふれた、夢のある作品を作りたいんです。現在構想中の作品は、川崎ゆきお[1]の『猟奇王』です。RPGとアドベンチャーが合体したようなゲームで、来春ぐらいには出したいと思っているんですけどネ。もちろん、ウィルとの共同製作です。そうですネ、いよいよ始まるなあ、という実感がありますネェ」。「ほかにはありませんか？」というと、「う〜ん、どうせ他社では商品化しようなんて思わないだろうから、バラしちゃいましょうか(笑)」とおっしゃる。「哲学ゲーム（！）なんですヨ。この混沌とした現代、いかに生きるべきかを模索する人生ゲームといった感じでネ。RPGにして、ユーザーが吉本隆明[2]や浅田彰[3]や栗本慎一郎[4]などになって、記号論[5]の町や構造主義[6]の町をさまようんです。吉本隆明が歩いていると、ヤブの中から、突然、浅田彰が現れて『あなたの思想は古い！』なんていう。すると吉本が共同幻想光線を発射する、なんてネ(笑)。蓮實重彥[7]の研究室にいる人間にブレーンとして参加してもらいます」

ロマンの旅人“Y”…

項目	記入
氏名	山中 潤
年齢	27
性別	男
血液型	O
星座	乙女座
年末予定作品のタイトル（対応機種・予定価格も）	ねじ式・PC9801用（X68k用開発中） ね、買って下さい
作品との関係	鏡です
尊敬する人物	吉本隆明 小林秀雄（現時点にて）
好きなもの　食べ物・飲物	くらげ，肉うどん
好きなもの　趣味	8mm，多重録音，ドライブ
好きなもの　スポーツ	ゴルフでもやろうかと思っている
好きなもの　音楽	根っ子には関西フォークソングがある
好きなもの　タレント・歌手・俳優	島野圭子
好きなもの　テレビ番組	ウルトラセブン・怪奇大作戦（実相時昭夫に限）
日本の将来についてどう考えますか	非常に猶予すべき事態（昭和が終ってしまった？）
仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか	(近)調布飛行場・深大寺 (遠)京都・紀ノ川 (中)横浜
作品についてのコメント	

この度、㈱ツァイトでは創立以来の念願であった「名作浪曼文庫」を発刊致します。クールでネガティブな今に、浪曼の詰まった名作を通して、日本人の根源に、あなたの血潮に残るホットでポジティブな無常を復刻させます。その第一弾「ねじ式」は、昭和４０年代を代表する劇画のアドベンチャーゲーム化です。

アーテック

ただいま『ディガンの魔石』の移植進行中！

まったく新しいシステムによるRPG『ガデュリン～ディガンの魔石』でスタートダッシュをしたアーテックだが、現在も休むことなく88版、MSX2版への移植で大わらわだ。16ビットパソコンからの移植だからといってレベルダウンしないものを作ろうと、毎日メモリーとの闘いを続けているところだ。なんせ大容量のプログラムだもんで、ケースに入るぎりぎりの6枚組になることは確実だとか……。

年末から来年にかけての新作の情報をききにおじゃました開発室には、もうすでにMSX2版の開発画面が出ていた。

燃えるスタッフの面々。

次回作も期待大

処女作『ガデュリン～ディガンの魔石』(以下『ディガンの魔石』と略す)のPC-98版が完成して間もないアーテックにうかがってきた。話を聞かせてくれたのは、このゲームの生みの親ともいえる山口さんである。『ディガンの魔石』の企画は、そもそも山口さんとイラストレーターの加藤直之さんの間で話し合っていたアイデアがもとになっている。パソコンでやりたいことを話し合っているうちに、だんだんふくらんで「じゃあ実際にゲームにしよう」ということでできたものだ。そこへ、加藤直之さんもメンバーのあのスタジオぬえが世界設定を引き受けてくれたことで、ゲーム化の話はにわかに現実味を帯びてきたというわけ。コンピューター・グラフィックスには、けっこう興味をもっていたんだけど、作品がそのままCGになるというだけじゃおもしろみがない、今までの作品とは一線を画す作品を作れないか、というのが日ごろから加藤さんが考えていたことだった。加藤作品のアニメーション化というのは、そんな加藤さんの要望を実現した形として山口さんが考えたことである。この、アニメーションに関しても、単に動くというだけでなく、オープニングの「お告げの泉」の顔の部分のように、ホログラフのような見え方をするものなど、新しい試みがなされている。かたや山口さんは、彼がフリーで活動していたころから考えていた「究極のゲーム」を、この『ディガンの魔石』でなしとげようとした。山口さんが考える「究極のゲーム」とは、絶対的な時間の経過の中で主人公のみならず世界じゅうが刻々と変化していくもの。いってみれば、実際の世界の動きをゲームの中で実現してしまおうというのだ。結果からいってしまうと、『ディガンの魔石』では、そこまでは実現できなかった。だが、プレイした人にはもうわかると思うが、このゲームの

これがMSX2版の作成中の画面だ。98版に劣らない美しさだね。

自由な展開は今までのゲームにはまったくなかったもので、山口さんのいう「究極のゲーム」に一歩近づいたものだといえる。たとえば、エウラドーナにいる魔道士(まどうし)はゲーム中にいろいろな情報をあたえてくれるのだが、うまくすると、ただで仲間として旅についてきてくれる。だが、これも単に彼にアドバイスをあたえてくれるものとしてしかあつかわなければ、今までのゲームと同じ態度しかとらない。遊び方しだいで、展開がいくらでも変わる可能性があるのだ。小イベントの数は100以上あるということだが、それを通らなくてもゲームは終わらせることができる。一度も戦闘(せんとう)をしないでラストまで行くこともできるし、アルバイトをしないで戦闘(せんとう)だけでラストまで行くこともできるそうだ。こういう自由度の高いゲームなので、初めて遊ぶ人には、ちょっととまどいを感じる人もいるかもしれないと考え、ゲーム自体は少し簡単にしているという。ユーザーからの反応に「簡単すぎる」というのもあったそうだが、山口さんいわく「まだまだ遊び方が足りない」そうだ。たとえば2日で解いたという人がいても、遊び方によっては1時間以内で解くこともできるということだから、それでも長いほうだ。ゲームの展開の過程で、パラメーターのチェックをしていないので、初めと同じ状態でもクリアすることができる。お金をかせがないで、ものをもらうだけでクリアすることもできる。とにかく「なんでもあり」の世界を実現したのがこのゲームだ。現在のところ88SRとMSX2への移植が急ピッチで進められているようだ。MSX2版はグラフィックの作り直しがあるのでなかなか大変な作業だ。88SR版の場合、メモリーのつごうで、グラフィックがモノトーンになる可能性もあるが、ゲームの内容に関してはなるべく98と同じものにするということだ。早ければ年末に発売される。今回の『ディガンの魔石(ませき)』の世界設定はかなり綿密で、

実際に、このゲーム内で使わないようなものまで設定されている。『ディガンの魔石(ませき)』は、頭に「ガデュリン」とついているとおり、ガデュリンという世界の中での一つの物語にすぎない。来年の春には、この『ディガンの魔石(ませき)』の続編のようなものも出す予定だそうだが、それ以外にもこのガデュリンの世界を舞台(ぶたい)にした新しいゲームや、「今までのARPGの延長線上にある」という、わりとバトル中心のゲームも出す予定だそうだ。今後の活躍(かつやく)が楽しみである。

『ディガンの魔石』の生みの親、山口氏の姿である

氏名	アーテックCORP 山口祐平						
年齢	31	性別	♂	血液型	O+	星座	やぎ

年末予定作品のタイトル（対応機種・予定価格も）		
ガデュリン ディガンの魔石	PC-8801 SR以上	10000円
	MSX2	未定

作品との関係	父	尊敬する人物	努力をするすべての人々。

好きなもの				
食べ物・飲物	スープ類、肉類すべて。ウーロン茶	趣味	つり・読書・ばかさわぎ。
スポーツ	少林寺拳法、モータースポーツ	音楽	ハードロックレス外はOK。
タレント・歌手・俳優	レオナード・ニモイ	テレビ番組	見ていない（見れない!!）

質問	回答
日本の将来についてどう考えますか	オリジナルな発想を育てないとアブナイ！
仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか	ひたすら読書（SFばっかり）

作品についてのコメント

けして、今までのRPGのプレイ法にこだわらないで下さい。ゲームを終らせることだけのためにプレイすると、「あっさり」と終りかねません。たまには「妻をわすれる」?! ことも必要です！

ビッツー BIT²

「つねに新しいジャンル、何かをするソフトハウスにしたい！」

ポプコムでは初めて紹介することになるビッツー。5月に発売されたMSXの『ファミクルパロディック』で、すでにおなじみの人もいるかもしれない。

このソフトハウス、62年に設立された、もとはふつうのコンピュータ会社。現在の社員数は10名で、うち9人がゲーム製作者。今回インタビューに答えてくださった女性の辻谷さんも製作者の一人で、なんとプログラマーさんなのだ。しかも、キャリアは5年。きのうきょう始めたわけではないのだよ。イヤッご立派。これからは、この世界にも女性がどんどん進出してくるんだなあー、なんて妙に感心しちゃった。

東京都出身の美人プログラマー、辻谷さん。仕事のためなら、残業もガンガンやる働き者。

11月下旬発売予定の『首斬り館』のシナリオとゲームの説明が入った企画書。

年内2本発売予定

じゃ、まずは年内発売が予定されている2本『クイープル』(MSX)と『首斬り館』(PC-88)の紹介がらいこう。

『クイープル』はパズルアクションゲーム。いたずらがすぎたために神さまによって迷宮に閉じこめられた男の子が主人公で、その迷宮を制限時間内に脱出しないと死んでしまうという内容。迷宮というのが岩場みたいなところで、石がゴロゴロころがっているから、それに自分が持っているクイを打ちつけて足場をつくり、上へ登っていって脱出するのだ。

こういうと簡単そうに聞こえるけど、この石は2度クイを打つとくずれちゃうし、パズルっていうぐらいだから、すぐ登れるようにはなっていない。しかも、慣れるまではクイを打つのがむずかしいというから、大変そーなゲームだ。ちなみに、クリアする面数は、表50に裏50。かーなり多いのだ。定価は5800円ぐらいらしいから、発売のあかつきにはやってみてくれ。そうそう、発売日は10月初旬、もしかしたらこの号が発売される前かもしれない。

『クイープル』はこのへんにしておいて、お次は『首斬り館』。こーれがなかなか大作だそーで、ビッツーのみなさん、かなりこれに力を入れているようだ。

ジャンルは時代劇アドベンチャー。時代設定は元禄8年、あの生類あわれみの令をつくった将軍が権力をにぎっていた時代である。で、主人公が、その生類あわれみの令で、犬や猫などの生き物に殺生をして罪人になってしまった人々を、そっと遠くへ逃がしてあげるという、逐電屋の藤兵衛。でも、

『シンセザウルス』のオートプレイ画面。

ゲームはこの逐電屋の稼業とはあまり関係なく進行する。

発売までだいぶあるからといって、あまり内容は教えてもらえなかったが、どうやら、町の娘が突然、3人ほどいなくなって、藤兵衛がそれを探していると、首斬り館に行き着く、というゲームらしい。わかったようなわかんないようなゲームだが、江戸時代の町18カ所を飛びまわったり、180枚ものグラフィックが売りもの。また、シナリオ

もかなり深みがあるらしく、コマンド数も優に100以上はあるという。いやはやすごそうですな。

で、まだこれ以外にもビッツーならでは、のダイタンな決定、PC-88シリーズのソフトはアナログモニター専用にしてしまった。デジタルの人ゴメンナサイ!という世界だ。あっそうそう、いい忘れたけどこの『首斬り館』、MSXも同時に発売される予定だからMSXユーザーはチェックしといてちょーだい(こっちはまだ設定に関してはくわしく決まっていない)。

さてさて、ところで、ほんというと、以上の2本以外にビッツーさんでは、もう1つのソフト、音楽ツール『シンセザウルス』が発売されている。これは、タイトルを見るとなるほどと思うが、これまであるいろいろな音楽ツールを食ってしまおうということで、名づけられた名前。わかるでしょ?

今さら、また音楽ツール?なんてぶーたれたムキも多いと思うが、このツールは、そーいううるさ方のために作られたものではなく、MSXユーザーで、しかも女の子でも、まったくゲームやコンピュータのことを知らない人でもいじれるという、親切ソフト。また、上級者でもある程度までは楽しめる作りになってるというから気がきいている。もしかしたらPC-88にも移植するかもしんないので、88ファンは待っとってください。ちなみにMSXの定価は6900円どえす。

パァーッと会社やソフトのことを紹介しちゃったけどわかった? ん〜わからなくてもしょうがない、辻谷さんの最後のことばでしめくくってもらいましょう。辻谷さん、どうぞ!

「わが社は、シューティング、パズル、アドベンチャーなどと、つねにちがったジャンルのソフトを作ってきています。というのも、何々が得意なビッツーなどと固定観念をもたれたくないのね。だから、いつも新ジャンルに挑戦していくつもりです。みなさんこれからも応援よろしくお願いしまーす」

私からもヨロシク!

最初の作品『ファミクルパロディック』。

これも『ファミクル〜』の一場面。

『ファミクル〜』にRPGのパロディー画面もある。

車を運転するけど家のまわりだけという辻谷さん

氏名	辻谷 執茂子(ともこ)						
年齢	エッ!?	性別	女	血液型	A	星座	乙女座

年末予定作品のタイトル(対応機種・予定価格も)
「首斬り館」 PC-8801SR・MSX2 予価8,800円

作品との関係	プログラマ	尊敬する人物	うちの社長(かな)

好きなもの				
食べ物・飲物	グラタン、紅茶	趣味	ショッピング
スポーツ	乗馬	音楽	ポピュラー系
タレント・歌手・俳優	ジョージ・マイケル	テレビ番組	さんまのまんま

日本の将来についてどう考えますか	楽天家なので、ずっと平和で良い国だろうと思う。
仕事が詰まったとき何に(どこに)逃避しますか	その時作っているゲームで遊んでみる。

作品についてのコメント
今までにない個性的主人公、しっかりした時代背景。 BIT² ならではのすばらしいグラフィック 初の本格的時代劇アドベンチャー、あなたを元禄時代へいざないます。

ナツメ

デビュー早々、年末年始5タイトルのがんばりである！

都の西北早稲田のとなりぃ～、とくればあのバカボンのパパが卒業した「バカ田大学」だが、早稲田のとなりには、もう1つ名所がある。『坊っちゃん』や『我輩は猫である』などで有名な、明治の文豪、夏目漱石の生誕の地がこの早稲田のすぐ近くにあるのだ。

この生誕の地の碑がある坂には、夏目漱石にちなんで、夏目坂という名前がついている。そしてこの夏目坂を上ったところにナツメがある。もちろん社名は夏目坂にちなんでつくったのだろう。去年の10月に設立したソフトハウスであるが、この年末から来春にかけて『マジョリコ』、『三つ目がとおる』、『キューティーハニー』、『東方見文録』、『100万$をとりかえせ！』と、5タイトルのソフトを発売するというがんばりぶりである。都の西北にあるナツメの元気の秘密をさぐってみた。

『キューティーハニー』の原画。

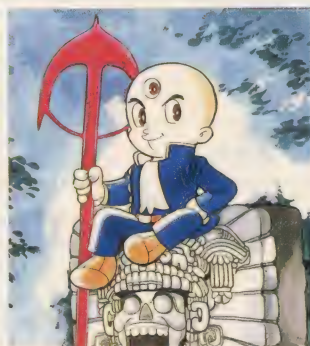
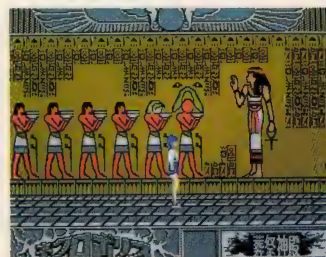
『三つ目がとおる』の原画。

ファミコン版『東方見文録』

『ネクロポリス』の画面

ソフトの文豪になれるか！

処女作『ネクロポリス』を発売してまだまもないナツメであるが、5タイトルも年末年始の作品がある。どうしてこんなに元気なのか。やっぱり学生街にあるというのが元気の原因なのかどうかは知らないが、広報の平井さんは元気な声でこう説明してくれた。「うちの場合、会社ができたときから社員が22人と、ソフトハウスとしてはけっこう大きい部類に入っていたんですね。ですから、企画も1つだけじゃなく、いくつかが同時に進行していたんです。で、この年末になって、並行して開発していたものが一気に出ることになったわけです」ということだ。な～るほどね。

さっそく年末のラインナップの紹介からいこう。年末作品というと、11月ごろの発売からいうけど、こちらは本物の年末、つまり12月の末に発売される予定の『マジョリコ』だ。このゲームはエニックスの『ガンダーラ』のゲームデザインでも知られるマンガ家の槇村ただしさんの同名タイトルのマンガが原作である。主人公のマジョリコが、親友サワンサを救うためにくり広げるアクションアドベンチャーゲームだ。主人公のマジョリコをあやつって敵をたおしていくのだが、敵からダメージを受けると、着ている服が脱げていくというのがこのゲームの特徴。「ハレンチ学園」や「キューティーハニー」などでおなじみのダイナミックプロ特有のカワイ子ちゃんが、軽いタッチでお色気を見せてくれる。98版も来春発売できるように開発中である。

同じく、12月末発売予定の作品が『三つ目がとおる』である。テレビのアニメ化もされた手塚治虫さんの同名のマ

『マジョリコ』のサワンサ。

ンガが原作となっている。おでこの真ん中に第3の目がある不思議な超能力少年、写楽を主人公として、怪しげな敵をたおしていき、三つ目の謎を解いていくという、サイバーパンクなマンガである。ゲームは、この超能力少年の写楽を主人公としたアクションアドベンチャーになる。機種はMSXだ。

そして、これまたアニメがらみの作品がアドベンチャーゲーム『キューティーハニー』だ。来春発売予定のこのゲームは、ダイナミックプロの総帥、永井豪さんの同名のマンガが原作だ。画面は永井豪さんの原画をもとに作ってあるため、なかなか迫力がある。東京近郊にある如月博士の研究所で、空中元素固定装置が組みこまれたアンドロイドとして一人の女性が誕生。それがキューティーハニーである。悪の犯罪結社パンサークローと戦うために生まれてきたハニーは、新聞記者の早見青児と協力して敵のサイボーグと戦う。パンサークローは、ハニーの持つ空中元素固定装置を悪用して世界征服をたくらむ。ハニーは、空中元素固定装置を守り、パンサークローをたおすことができるか。

アニメものばかりというわけではない。来春以降ではあるが、なななんと、あの、ジェフリー・アーチャーの超ヒット作『100万$をとりかえせ！』がナツメによってゲーム化されることに決定した。ジェフリー・アーチャーは現在超売れっ子のイギリスの小説家。元政治家という異色な存在だが、過去の経験を生かしてリアルでダイナミックな展開の小説を次々とヒットさせている。アメリカでテレビ化された『ケインとアベル』や、スピルバーグが映画化をするというううわさの『ロシア皇帝の密約』などは、この『100万$をとりかえせ！』と同様、日本でもベストセラーになっている。内容を知っている人はわかると思うが、株の売買シミュレーションをもりこんだアドベンチャーゲームになる予定だ。

そのほかファミコン版で先に発売される『東方見文録』も、来春以降MSX2で発売になる予定だ。文字をまちがえたと思う人もいるかもしれないが、タイトルはこれで正しい。マルコポーロの『東方見聞録』の絶大なる愛読者である、「東方見　文録」青年は、歴史工学部旅行学科の4年生。卒業旅行で時代旅行をしようと、タイムマシンを開発し、マルコポーロの時代にタイムスリップしたところからゲームは始まる。文録青年は黄金の国ジパングを自分の目で見ることができるか。

マンガのキャラクターものを中心として、年末年始はこの一年の間の開発作品を大放出する。さてナツメは、ソフトの文豪になれるかな？

花の広報、平井さんの年末レポートであるっ！

氏名	日本名　平井佳代子						
年齢	2?	性別	Female	血液型	不明	星座	（魚の絵）

年末予定作品のタイトル

11/10 FC MSX2 東方見文録 ¥5800　12/未 PC88-SR 魔浄浬子 ¥8800
12/未 MSX1.2. 三つ目がとおる ¥7800　新年 88SR キューティーハニー

作品との関係	広報及びこま使い	尊敬する人物	ウ〜〜〜〜ン。小宮社長.

好きなもの				
食べ物・飲物	うにのお寿司・ワイン	趣味	お裁縫・お料理・お化粧
スポーツ	球技以外は何でもOK	音楽	何てたって BLACK に限る！
タレント・歌手・俳優	ウ〜〜ン。ウッディ・アレン!?	テレビ番組	見たことない。

日本の将来についてどう考えますか	夜明けは間近でしょーか。
仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか	海外でっら！

作品についてのコメント

新参者の会社ですが、年末年始の4本とも力作揃いですヨ！「三つ目」や「キューティー」の様に、キャラクターを生かしたものも得意ですが、Fc「東方見文録」は、サイケなオリジナルゲームで、「魔浄浬子」は、ダイナミック企画の横村さんのシナリオです。ちなみに、けっこうHなシーンがあるんです。青年諸君！ヨダレをたらして、ゲームを楽しんで頂きたい。

スキャップトラスト

アイデアで勝負する自称『何でも屋』さん。プログラマーのいないオフィスもめずらしい！

RPG、アクション、シミュレーションと何でもアリという、ジャンルにとらわれない貴重なソフトハウスだ。人によって、いろんなイメージをいだいていることだろう。加えて、社長がプログラマーではないということも、特徴の一つとしていいかもしれない。それだけ、ソフトに対して、シビアな視点をもっているはずだ。ユーザーにしてみれば、次にどんなゲームが出てくるか予測がつかなくて、かえって楽しみな面もある。会議は寝っころがって、男どうしの打ち合わせは3時間が限度という、実際的な環境で作られるゲームに期待しよう。

移植もふくめてめじろおし

渋谷は表参道という、ダマシには全然縁のないメジャーな地にオフィスをかまえている。高そうな地面の間をまっすぐな細い路地を伝っていく。住宅地の真ん中にある、ちょっとすてきな白い建物が目的地。

取材は、社長の石塚氏に直接インタビューとなったのだけれど、どうしても写真はかんべんしてください、ということなので、建物内を撮りまくってきたぞ。ソフトハウスらしくない理由は、この先を読んでもらえばわかる。

——まずは、今年いっぱいの発売予定などからお願いします。

「じゃあ、順番にいきましょう。『スターシップ・ランデブー』の88版が出ます。それから、『ベトナム1968』の98版が、9月末には完成の予定です。まだ、メモリーの点で問題が残っているのですが、すでにテストプレイに入っています。最初に発売になるバージョンは、640K仕様になります。引き続き、384Kで動くバージョンの開発を続けて発売にもっていきたいと思ってます。88、MSX2、X68000への移植も考えていて、完成しだい順次、発売していくことになるでしょう。さらに、『ガルフォース』のX68000版が、10月末ごろにあります。これは88とMSX2への移植がひかえています」

——来年へ向けての企画など、もう動き始めていますか？

「タイトルはまだ決まっていませんし、内容は話せませんが、1本進行中です。それから、これは実現するのはいつになるかわかりませんが、パソコンとユーザーの間で両方向の関係ができあがるような、そんなシステムを考えています。じつはまだあるんですが、まだ発表段階にはありません。共同プロジェクトもたくらんでいるんですよ」

——現在、スタッフの方は何人ぐらい、いらっしゃるのですか？

「うちは、プログラマーがいないんですよ。会社に集まってプログラミングするというのは効率が悪いですから。それに、そういう形をぼくがきらいということもあります。だから、ここにはスタッフは、ぼくをふくめて5人しかいません。プログラマーは、独立採算制の会社や個人のグループの形をと

社長室兼応接室兼会議室兼……、スタッフの持ち寄った小物があふれているのだ。

おっと出ましたMacII！

おそれおおくてとても入れない、ゴーカケンランのトイレ⁉

って、うちと契約を結んでいるんです。ここに集まるのは、企画の打ち合わせをするときぐらいですね。いま、7つの会社と、20人ぐらいのグループが、開発にかかわっていますから、延べ40人に近い人数がいることになります。発売するソフトのジャンルが幅広いのは、それぞれの得意なグループをかかえているからなんですよ」

——会社にまつわる、おもしろい話なども聞かせてください。

「そうですね、うちはいろいろなソフトハウスとつき合いがありますから、よく関西方面の方が、連絡場所や待ち合わせにここを使うんですよ。なかには、うちへ来て仕事をしていく人もいます。ぼくも向こうへ行くと、あちらの社長の家に泊まったりします。ホテル代がもったいないですからね。名古屋方面では、ぼくが行くと出費が多いというので、来るな、なんていってますが。

それとですね、ぼくは数社の人の個人的な秘密を知っているんですよ」

——なんか、こわいですね。ところで、そこにMacIIがありますが、仕事に使っていらっしゃるんですか？

「ああ、これですか。ある日突然にシステムソフトが送ってきたんです。これはもうかったなーって思ってたら、そのあと、請求書が来ました。支払いがおくれていてすみません、と書いておいてください」

——ソフトハウスとしての特徴は？

「うちは、他社のソフトでも、売れそうなものは何でも移植してしまいます。せっかくおもしろいソフトでも、その機種を持っていないユーザーは、かわいそうですからね。もっとも、その半面オリジナリティーを大切にしていて、新しいジャンルを積極的に開拓していきますよ」

——それでは、ユーザーのみなさんに何かメッセージをお願いします。

「毎回、発売日がおくれてスミマセン。出さないわけではありませんから、これからもよろしく。それから、ここの2Fで、友人が『OFFICE-B』というDCブランドのオフィスを開いていて、じつはぼくも経営に参加しています。『BUDDY』というブランドなんですが、こちらもヨロシク」

同じ建物の2FにDCブランドのオフィスがあるのです。

『ガルフォース』の絵は私が描いたっ！

氏名	原田英樹						
年齢	22才	性別	おとこ	血液型	A	星座	おひつじ

年末予定作品のタイトル（対応機種・予定価格も）
X68000　ガルフォース,怒濤のカオス（予価 7800）（RPGです。）

作品との関係	グラフィック	尊敬する人物	親と社長！

好きなもの			
食べ物・飲物	なし.	趣味	映画の乱観賞！
スポーツ	なし	音楽	洋楽なら……
タレント・歌手・俳優	なし	テレビ番組	ナイトライダー（再放送に。）

日本の将来についてどう考えますか	生きてれば どーでもいーねん。
仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか	ゲーセン（渋谷の付近）

作品についてのコメント
ガルフォースのグラフィック がんばってますので よろしくおねがいします。
68kのグラフィックは アーケードとくらべられるので ツライです。
まあ、買ってみて下さい。

ソフトハウスより愛をこめて

ウレシイ豪華プレゼントだ！

From ゲームアーツ

①

ステッカーセット

5名

From 光栄

②

信長の野望全国版ハンドブック

1名

From 日本テレネット

③

日本テレネットのゲーム音楽がギッシリ詰まったCD

1名

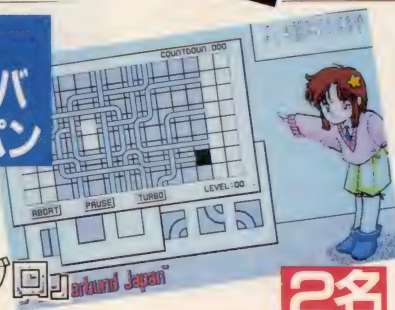
From ブロダーバンドジャパン

④

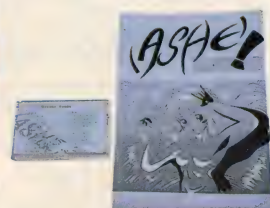
ゲームソフト

「ディアブロ」

PC-9800シリーズ

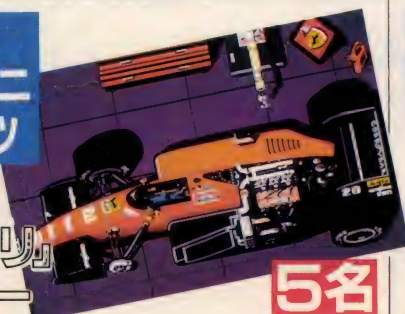
2名

From クエイザーソフト

⑤

「アッシュ」のゲーム音楽バッチリ収録のカセットテープ

3名

From エレクトロニック・アーツ

⑥

「フェラーリ」のポスター

5名

From システムサコム

⑦

ゲームソフト

「ソフトでハードな物語」

計3名

PC-9800シリーズ2名　X68000 1名

From ホビージャパン

⑧

カードゲーム

「タンクハンター」

5名

From B.P.S.

⑨

ゲームソフト

「テトリス」

PC-9800シリーズ、8801SRシリーズ、8801VA、X68000、X1、FM77AV、MSX2各機種1名

計7名

From コスモス・コンピューター

⑩

下じきとビニールバッグ 10名

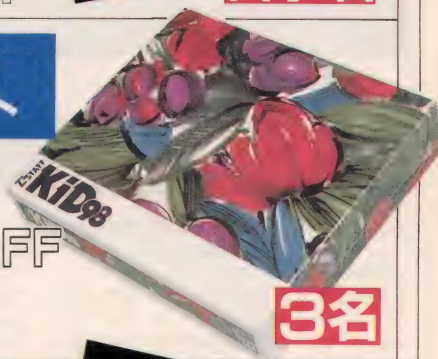
10名

From ツァイト

⑪

ゲームソフト

「Z'S STAFF KiD 98」

PC-9800シリーズ

3名

From アーテック

⑫

「めいきんぐ・おぶ・ディガンの魔石」

(加藤直之氏、山口祐平氏サイン入り)

PC-9800シリーズ

10名

From ビッツー

⑬

ゲームソフト

「シンセザウルス」

MSX2 ROM

2名

From ナツメ

⑭

ゲームソフト

「ネクロポリス」

PC-8801SRシリーズ

5名

From スキャップトラスト

⑮

トレーナー

各色1名

注(このトレーナーは、オフィスビー株式会社の製品です。☎03-498-9370)

計5名

応募要領

年末作品の製作に燃えるソフトハウス各社に突撃取材した「ソフトハウスエクスプレス拡張版」いかがでしたか? 今回は第1弾。続いて12月号、1月号とこの企画は、3号ぶちぬきで君たちにソフトハウスホット情報をお届けいたします。それから、ウレシイお知らせ。今回登場の15社のソフトハウスより、ポプコム読者にステキなプレゼント! 希望の品番号を明記して、官製はがきで右記までご応募ください。あて先は、ソフトハウスエクスプレス拡張版11月号プレゼント係まで。住所・氏名・年齢を忘れずに。なお、締め切りは11月7日とします。当選者の発表は、1989年1月号(1988年12月8日ごろ発売)に掲載の予定。

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル (株)新企画社
ポプコム編集部

シグナルが赤から青へ変わる瞬間

静から動へ………。

甲高いエキゾースト・ノートを残して

第1コーナーへ。

冷たく研ぎすまされた神経と

熱く燃える情熱が死線を越えて爆走する。

めざせ!! 栄光のグ

POTENTIAL

★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1グランプリレース。
世界最大の自動車スプリントレース。

★1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。

★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。

★疑似3D表示による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)

★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。

★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。

★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。

★戦績は、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。

★♪FM-PAC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。

★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。

*マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン。

T&E SOFT®

全編アニメーシ

これがA.V.G.(アドベンチャーゲーム)の夢だった……。

OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、
太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した
二人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事にバーナード星に到達し、
多大な成果を満載し帰路についた
最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し、
木星の衛星エウロパ基地を目指して順調に航行を続けていた
しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8か月目に異変が起きた
姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々にはずれていった
「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々の思惑が絡み、
そこには幾多の陰謀がうごめいていた
結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、
人類にとって最悪の事態を招くことになる
鍵となる「メロディーモジュール」をめぐって奔走する地上部隊、
そして[illegible]で必死に[illegible]を試みる[illegible]をよそに
「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ"ラクーン"が冷たい[illegible]
「最深心理層に未確認回路侵入 [illegible]破損……」
[illegible]
[illegible]カウントダウンが始まる

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ──【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

SPECIFICATION

★"画面数"という言葉は死語になる。"全100シーン"を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
★アイポイントカーソルの採用とマルチウインドゥ表示により、操作性を大幅に向上。【マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応】
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。
PC-88SR:サウンドボードII対応のステレオサウンド。内蔵FM音源にも対応。
MSX2　:♪FM-PAC(松下電器製)対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
PC-98V　:サウンドボード対応のFM音源サウンド。
X1turbo　:FM音源対応のステレオサウンド。
FM77AV:繊細かつ大迫力のFM音源サウンド。
★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくは♪FM-PACに可能。
★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応。

画面はすべて開発中のものです。

発売機種・価格▶全機種 ¥8,800

PC-8801mkIISR以上(2ドライブ専用)
5"2D・6枚組 11月上旬発売予定──!!

●FM77AVシリーズ(2ドライブ専用)……3.5"2D・6枚組
●MSX2(RAM64K以上 VRAM128K以上)……3.5"2DD・3枚組
●X1turboシリーズ(2ドライブ専用)……5"2D・6枚組
●PC-9801VM/VX, PC-286V……5"2HD・2枚組
●PC-9801UV/UX, PC-286U……3.5"2HD・2枚組

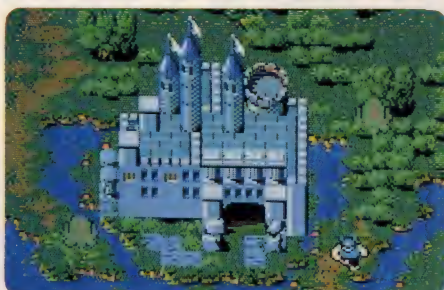
※ディスケット枚数は変更される場合があります
●MSXマークはアスキーの商標です

PC-98版は、バージョンアップして12月新登場!

長らくお待たせしています98版ハイドライド3は、16ビット機専用にバージョンアップするため、12月下旬頃の発売となります。謎の部分やアニメーション処理、新たなマップ等、マイナーチェンジを図ります。ひと味違った「ハイドライド3」にご期待ください。

●PC-9801VM/VX,PC-286V……5″2HD……¥7,800
●PC-9801UV/UX,PC-286U……3.5″2HD……¥7,800

X1版も好評発売中!

●X1及びX1turboシリーズ
5″2D・2枚組……¥7,800
●PC-8801mkIISR以上
5″2D・2枚組……¥7,800
●MSX(RAM64K以上)
4メガロム……¥7,800
●MSX2(VRAM128K以上)
4メガロム……¥7,800

●MSXマークはアスキーの商標です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.19ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.19 請求券 ポプコム 11月号

CROSS MEDIA SOFT

夢!!・・・実現。

やじうま ペナントレース 1988

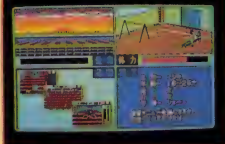
監修：田淵幸一氏（プロ野球解説者）

1988年最新データをもとに、プロ野球を完全シミュレート！
希望のチームに入団、そしてゲームに出場。もちろん、つらい練習もある。
チームをリーグ1に導き、目指すは日本シリーズ優勝、そしてM.V.P。
ゲーム中は、選手としてだけではなく、監督としての采配も実行。
選手交代、タッチ・アップのサイン等々、プレイング・マネージャーとして出場。

球場画面、ゴロ・フライ・ズームアップ
スコアボード
選手名
アウト、ストライク、ボール、カウント
天気
メッセージ・ボード
ピッチング、バッティング
球種、スピード
配球スコープ
審判アクション
開催球場名
打率、ホームラン

入団発表

希望の球団の入団テストを受けます。投手か野手かを選択した後、野球センス、知識、能力テストを受け、ルーキー時の実力を決定。そして、夢にまで見た入団発表記者会見。

練習モード

実技、走力、体力の3種類があります。試合前にはそれぞれの練習を行い、個人データをアップさせます。

他球場の結果

試合終了後、他球場の結果を田淵幸一氏の解説と共に表示。

試合（甲子園）

ゲーム画面は開催球場ごとに変化。
FM音源による臨場感あふれるBGMと効果音。

試合（エアドーム）

スターティング・メンバーを決定した後、試合に出場。ゲーム中は、プレイヤー本人が出場している時は選手兼監督。出場していない場合は監督として試合に参加。

チーム成績

打率成績

投手成績

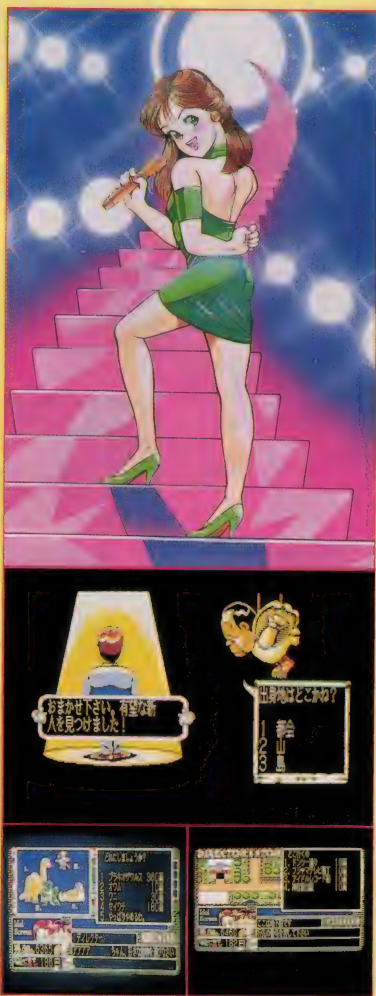
スポーツ新聞を見ている雰囲気で各成績の表示を行います。

10月21日、いよいよ登場!!

●PC-88VA ●PC-8801FH/MH/FA/MA ディスク3枚組
●PC-8801mkIISR/FR/MR/TR 要2ドライブ ¥7,800

CROSS MEDiA SOFT

華々しいスポットライトを浴びて活躍するアイドル歌手。その誕生の陰にはディレクターの面白くも悲しい物語があるのです。そのディレクターの生態を、笑いのなかに鋭く赤裸々にえぐりだした音楽業界ロールプレイングゲームが誕生しました。

40以上の業界マップと軽妙で知らず知らずに業界のノリを覚えてしまうメッセージ、大活躍の"中野カンフー"のグラフィック250点余り、まさにレコード会社ならではのスターメイキング・ロールプレイングゲームなのです。

▼絶賛発売中!!

●PC-9801F以降(RAM256K以上)	すべて ¥7,800
●PC-8801mkⅡSR以降	

●発売元 ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901(お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

Alantia

アランティア

ゲームがアニメを超えた!!

■PC-9801シリーズ
最高のシューティングゲーム
■毎秒15枚驚異の高速フルアニメーション
■300パターン以上の攻撃パターン

今秋発売予定	●PC-9801VM21/41/UX/UV/UV2/UV11（要640Kメモリー、FM音源対応）	価格未定

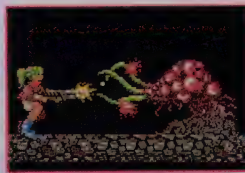
© FUN PROJECT, INC. 1988

この街に何が起こったのか？

死霊戦線 WAR OF THE DEAD

しりょうせんせん

ブラウニングの復活

ある日突然平和な街「チャニーズ・ヒル」を襲った謎の怪異現象／　軍隊さえも呑み込んだこの異常事態に出動した超能力特殊部隊S-SWATを待ち受けていたのは、恐怖と戦慄のクリーチャー群だった／　一体この街に何が起こったのか？　全ての謎を秘めた〈ブラウニングの血族〉の意味するものは…

■企画・制作……株式会社ファン プロジェクト

●PC-8801SR以降対応（5″2D 2枚組）¥7,800　●MSX2 ¥8,800

PC-9801シリーズ登場！

仏の力が及ばぬ六凡界。仏舎利の力が消え再び邪悪なるものが姿を現わし悪と荒廃が蔓延した。

ガンダーラ
©1987 エニックス

- フル画面フルカラースクロールで、自由自在に移動。
- 人間界・地獄界・餓鬼(がき)界・畜生(ちくしょう)界・修羅(しゅら)界・天上(てんじょう)界。多彩な色づかいで展開する6つの世界と壮大なストーリー。
- リアルな動きの大型キャラクタが、なんと100種類以上も登場！
- 音楽はゲームミュージックの巨匠すぎやまこういちによるオリジナルサウンド！

▶初回特典としてオリジナル・ポスター付き！

絶賛発売中！	●PC-9801M/VM/VX(5″2HD)	全てFM音源ボード対応 ¥7,800
	●PC-9801U/UV/UX(3.5″2DD 2枚組)	

恋のテクニック、教えます！

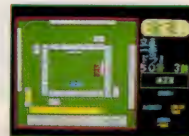
あ♥の♥娘♥と♥し♥た♥い♥!!

女子大生交際図巻

デートがしたい。でも彼女がいない、お金がない、女の子の扱い方が分からない・・・・そんな君のために5人の実在の女子大生がお相手します。
臨場感溢れるデート・シミュレーション・ゲームの登場だ！

10月21日発売	●PC-9801M/VM/VX(5″2HD 2枚組)	¥7,800
絶賛発売中！	●PC-8801シリーズ	¥7,800

麻雀ソフトの決定版！

個性再現！今、大評判の麻雀ソフト!!

〈PC-98版画面〉

〈X-68000版画面〉

推論型人工知能搭載 自己成長型サンプリング機能付き

だれにでもそれぞれの打ち方の癖があります。その癖をデータとして登録、それぞれの打ち手の個性を再現することにより生きた人間との対局を疑似体験できます。これまでのコンピュータとの対局から一歩前進しました。当然打ち手のデータはやればやるほど増加します。より細かな個性溢れるプレイヤーに成長していくのです。

▶X68000版もいよいよ登場!!

10/21発売	●X-68000(ディスク2枚組)	¥9,800
絶賛発売中！	●PC-9801F/VF/M/VM/VX/U/UV/UX/LV ●PC-98LT	全てディスク版 ¥8,800
	●PC-8801MH/MR/MA ●PC-88VA (PC-8801SR/FR/TR/FH/FAは増設RAMボードが必要)	

●発売元 **ビクター音楽産業株式会社** 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901(お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

通信販売 ●当社の商品をお近くのパソコン・ショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉

資料請求券
POP COM 88-11

今回のシナリオは、5本を通じてひとつの大きな物語を形作っているのだ。ファン待望のシナリオ、といってもいいだろう。しかも、前作を超えようとシナリオを練り上げた結果、5インチ2Dディスクでは、シナリオディスクを2枚組にしないと収まりきらないほどに、ボリュームアップされているのだ！さらに、各シナリオに登場する敵キャラの強さは、これまでのシナリオレベル5と同等に設定されているから、生半可な強さのパーティーじゃ、返り討ちにされてしまう。いやはや、今度のソーサリアンは手ごわいぜ！

（武田信玄の章）

元亀3年（西暦1572年）、甲斐（今の山梨県）の武将・武田信玄は、大軍をひきいて京の都へと進軍しはじめた。その折、三河（今の愛知県）の三方ヵ原において、徳川・織田の連合軍と合戦を行い圧勝する。
向かう所敵なしの信玄は、徳川方の諸城を次々と攻め落とし、翌年の春、三河野田城を包囲する。
エティスは、この武田信玄の背後に魔の気配を感じるという。

（織田信長の章）

永禄3年（西暦1560年）、桶狭間の戦いで今川義元を敗り、武名をあげた尾張（今の愛知県）の織田信長は、年々その勢力を広げてゆき、天正元年（西暦1573年）には将軍・足利義昭を都から追放、室町幕府を滅亡させた。
信長の勢いはとどまることを知らず、天正10年（西暦1582年）宿敵武田氏を滅ぼした頃には、本州のほぼ半分を征服していた。
エティスは、この凄まじい戦いぶりを見せる信長に、ただならぬ魔の気配を感じていた。

（豊臣秀吉の章）

天正18年（西暦1590年）、もと織田信長の家臣・豊臣秀吉が天下を統一してからというもの、日本は戦のない平和な日々が続いていた。が、一方ではキリスト教を信仰する人々の弾圧が激しさを増し、処刑された宣教師や信者の数は、はかりしれないものになっていた。
また秀吉は、天下を統一しただけでは物足りず、文禄元年（西暦1592年）、慶長2年（西暦1597年）の2回にわたって朝鮮へ出兵、明の国をも征服しようとした。「秀吉に魔がとりついておる」。
そう確認したエティスは、急いでソーサリアンを日本へ送り込んだ。

（真田幸村の章）

元和元年（西暦1651年）、大阪夏の陣において豊臣氏は滅び、豊臣方についていた武将たちも数多く死んでいった。最後まで徳川軍を悩ませた真田幸村もその1人であったが、エティスは彼が死んでいないと説いた。魔の力によってよみがえったというのだ。
幸村は、自分の故郷へ戻り、忍者軍団を組織し、徳川家康の暗殺をもくろんでいるという。

（徳川家康の章）

ソーサリアンが真田の里から戻ってしばらくの後、徳川家康から江戸へ来るよう招待状が届いた。早速、旅じたくをはじめるソーサリアンだが、エティスの顔はうかない。微弱ではあるが、江戸の城から魔の気配を感じるというのだ。
「もしかしたら、ワナかもしれぬぞ。」
エティスは十分注意するよう言いきかせた。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.2 戦国ソーサリアン	機種	メディア	定価	発売日
	98F/VM/VX	5.2DD	3,800	10/21 発売!
	98U/UV/UX	3.5"2DD	3,800	
	88SRシリーズ	5.2D	3,800	
	X1 turbo	5.2D	3,800	
	88VAシリーズ	5.2DD	3,800	

西暦2321年10月8日，グリニッジ標準時AM2：19，太平洋沿岸の都市は正体不明の敵に攻撃された．しかし地球連邦の兵器には，この敵を倒せるものは存在しなかった．しかも敵は海底1000メートルに基地を作りあげていた．

連邦軍は，撃墜した数少ない敵の残骸から人類の物ではない技術を解明しようとした．

あの悪夢のような時から3年，連邦軍技術陣はついに質量中和システム，フィールドスキン・アーマーシステム，分子解放炉などの超技術を解明し，"TACTICAL GLADIATOR VEIGUES" を完成させた．

そして西暦2324年11月11日，連邦軍最後の希望オペレーション "ラストラリー" が開始される．

※画面は開発中のものです

11月11日㈮発売予定
PC-88 SR以上・VA対応
4枚組・定価7,800円

- ■完全二重マップスクロールに加え，遠近感のある三重構造の背景．
- ■地上戦，洞窟戦，要塞内部戦と，ストーリーに沿った画面構成で見せる全15面．
- ■それぞれの背景にあわせた，かずかずのトラップ．
- ■敵キャラクタすべてにある，個性的な固有の処理プログラム．
- ■大きなプレイヤー機の，リアルで滑らかなアクション，そのアニメーションパターンは30種類以上．
- ■被爆時に，ダメージにあわせて腕や頭がなくなるリアルな展開．
- ■パンチとビーム兵器は6段階，バルカンは3段階にパワーアップ，さらに，それぞれの武器は撃墜した敵の数やスコアによってパワーアップ．
- ■映画的ノリで迫る，効果的なBGMが15曲以上．
- ■ジョイスティック対応の簡単操作．

ゲーム アーツの新作をプレイしよう!!

NECパソコンフェア '88東京
日時：10月27日(木)〜29(土)
AM10:00〜PM5:00
場所：ホテルパシフィック（JR品川駅下車）
入場無料

NECパソコンフェア '88大阪
日時：11月3日(木)〜4(土)
AM10:00〜PM5:00
場所：大阪城ホール
入場無料

▶バーコードナンバー
ヴェイグス―― 4988649820042
ファミスター―― 4988649830034
MSX自己中心派――4988649812016
98 自己中心派F――4988649850018
98 自己中心派M――4988649860017
98 自己中心派U―― 4988649870016

〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370

たんたん たんばがゲームになる!

X68K 5"2HD……………………………7,800yen

輪廻転生霊界双六ゲーム「たんば」とは、人類の永遠の不可思議テーマ「現世と死後の世界」を、A.A.Stationの高橋章子女史の手によって双六ゲームへ忠実に再現したソウルシミュレーションのことだ!。

『コージ苑』『かってにシロクマ』など、続々とヒットをとばす漫画界の若き天才「相原コージ」をビジュアル面に迎えての一大自信作。

痛快無類!、笑いとペーソスにあふれるスペクタル巨篇!、この面白さは他の追従を決してゆるしません…………!?。

○オリジナルのボードゲームを、X68Kのスーパーデラックスなグラフィック能力によって忠実に再現!しかもコンピュータゲームならではのアップテンポなノリのよさを実現しました。

○オーバーラップ ウィンドー/フルマウス オペレーションなどX68Kのハイ パフォーマンスをいかした操作性の高さを実現。(オペレーションは、ビジュアルシェルとほとんど同じなので違和感ありません)

◎「たんば」は、5人で争うのが最もエキサイティング!。しかも、君の友達が忙しくて相手をしてくれなくてもOK!! ゲーム中の6人の陽気な仲間から自由にチョイスしてあそぼう!。もちろん5人以下でも十分たのしい、彼女と2人で「たんば」もいいかも?(エキサイトしすぎて彼女にきらわれないように!)

このゲームは、ボードゲーム「たんば」(発売元㈱ヨネザワ・A.A.Station)をマイクロネットが忠実にパソコン上に移植したものです。

他社MSX2用作画ソフトで、製作した作画DATAも読み込むことが可能！

マウス対応　メモリー 64K VRAM 128K
MSX2 3.5″2DD……………………9,800yen

MSX2 はアスキーの登録商標です。

各機種ゾクゾク新登場!!

麻雀狂時代 SPECIAL

バスマウス対応 2ドライブ専用 256K以上
PC-9801 5″2DD(二枚組)…………6,800yen
PC-9801 3.5″2DD(二枚組)……6,800yen
バスマウス対応 256K以上
PC-9801 5″2HD…………………6,800yen
PC-9801 3.5″2HD………………6,800yen
インテリジェントマウス対応 1ドライブ可
FM77AV 3.5″2DD………………6,800yen

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370

マイクロキャビン
©小林まこと・講談社・テレビ東京・キティエンタープライズ
What's Michael?
ホワッツ マイケル
あっ、マイケル!
勝手気まま、飽きっぽく限りなく怠惰。何事にもとらわれず、決して一生懸命にならない処世術、愛されても飼い馴らされることのない自立心の持ち主、主人公「マイケル」がパソコンゲームになって大接近。あなたの机の上でマイケルが今踊る!
■12月発売予定■
●PC-8801シリーズSR以降●PC-9801シリーズ

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして…～

「おれ……同じようなしあわせは、あげられない……。けど、おれのできること。おれのやりかたで……違うしあわせを響子さんにあげたい。」
物語は五代のしいのみ保育園就職祝いの宴会から始まり、結婚式に至るまでを8日間のオリジナルストーリーで描いていきます。
あのめぞん一刻の感動を、もう一度あなたに……。

■好評発売中■
- ●PC-8801シリーズSR以降 ………… ¥7,800
- ●PC-9801シリーズ ………… ¥7,800
- ●X1シリーズ ………… ¥7,800
- ●MSX2 ROM版(4メガロム) ………… ¥7,800

■開発進行中■
- ●MSX2 3.5"ディスク版 ………… ¥7,800
- ●FM77AV(2D 4枚組) ………… ¥7,800
- ●X 68000 ………… ¥未定

FM音源対応
「好きさ」「予感」など、挿入曲6曲
日本音楽著作権協会ビデオ許諾 第80144号

★テレカサイズステッカー(4枚)オリジナルポストカード付★結婚式招待状スタイルのカラーマニュアル

■バーコードナンバー■
- ●8801 5"2D:4988608 822537
- ●9801 5"2HD:4988608 821554、5"2DD:4988608 821547
  3.5"2DD:4988608 821448
- ●X1:4988608 823527
- ●MSX ROM:4988608 825804
  DISK:4988608 825446
- ●FM77AV:4988608 824432
- ●X68000:4988608 826659

「めぞん一刻・完結篇」特製ヒント集
どうしてもゲームが解けなくなってしまった人の為にヒント集を用意しています。エンディングまでクリアした人も意外な情報を得ることが出来るかも知れませんよ!「めぞん一刻・完結篇」特製ヒント集です。
御希望の方は60円切手8枚同封の上、住所・氏名・年齢・電話番号を記入し「めぞん一刻・完結篇」ヒント集の係までお送り下さい。

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞ける インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

STAC Software Technology & Communication
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

●ブレイングレイらしい凝ったRPGだ。やってくれるぜ！
●これからも、パソコンゲームメーカーのあまのじゃく的な存在であってほしい、「やっぱり、ブレイングレイのソフトは一味ちがうぜ」と期待させてくれるソフトを作って下さい。抜忍伝説２も期待してるよ。
（越谷市・今井富士男さん）

●オモシロイ。ブレイングレイのゲームはスゴクオモシロイので、これからずーっとブレイングレイのゲームを買っていきます。（三重県・竹澤正浩君）

●とてもよくできていて、モンスターがゲームのしゅやくとゆうところがきにいった。
（熊本県・深田　守君）

●ストーリーとキャラクターがとてもよくてかんどうした。とくにキャラクターがとちゅうでかわるのがよかった。レベルが体力とか攻撃力とかにわかれてるのがよかった。
（千葉県・小宮達彦君）

●モンスターのレベルアップのおもしろさは最高で、飽きがきません。ストーリーも奥深いものがあります。（熊本県・小森英章さん）

●モンスターが主人公なので、興味があり、やってみる。おもしろかった。レベルが上がるとグラフィックが変わるので、感心しました。満足です。（大阪市・杵川博哉君）

●とてもよい〃　特にアップルなどのソフトのように使いやすい。付録がついてくるのがよろしい。これからもユーザーにシンセンさをくれるようなソフトを作っていってもらいたい。（神奈川県・川守田孝之君）

●すっ、すごい！　こんなおもしろいゲームは久々だ。戦闘シーンがおもしろいぜっ！モンスターに感情移入させてしまうのは、はっきしいってすごい！　あのオープニングは絶対続けて！　あとは今までにないゲームジャンルを〃 ブレイングレイならできると思うよ！ かんばってネ！（神奈川県・山川雅史君）

●モンスターが主人公という新鮮なアイデアはいいと思う。新しいソフトハウスの中で一番期待しているところなので、よいソフトをどんどんだしてください。
（富山県・大河岳志君）

●マップが広いし攻撃力や体力が別々にレベルアップしたりするのがおもしろい。これからも意表をついたRPGを出してほしい。
（大分県・宇野純一君）

●ディスク７枚組で7800円はたいへん安く、ゲームをプレイしてみてもとても熱中できる。今後も、おもしろいゲームをたくさんだしてほしい。（愛知県・岡林雄二君）

●今までにないタイプの世界で、戦闘がくりひろげられる設定は感動モノ。次回も異色作に期待〃X68000のラスト・ハルマゲドンを出してくで！ メッチャンコかっこよくしてくれよー！
（名古屋市・井上拓哉君）

●ひとすじなわではいかない数々の制約があり、その中でモンスターをちがう特性のモンスターに成長させていけるコツコツ楽しむのによいゲームです。きっと、かなり売れるゲームになると思われる！　抜忍伝説を購入したら、知らないうちにクラブの会員となり、番外編も手に入れた。今回のゲームについても番外編のようなものをつくってもらえると楽しみ。（名古屋市・恒川幸伸さん）

●とても期待のもてるソフトと思われます。内容もパラメーターもとてもすばらしいと思う。すばらしいソフトをありがとう。価格以上の価置ありでしょう。ブレイングレイさん、今一番期待しているソフトハウスです。今後もよいソフトを作りつづけて下さい。
（埼玉県・不破　明さん）

●文句は全然ない。それほど面白く、ユーザーが求めていたゲームだと、ほんとうに思う。雑誌で見たときも、とても楽しそうなゲームだなと思った。これからもこの調子でがんばって下さい。ゲーム雑誌などで、ユーザーからアンケートをとって、それをもとにまた来年か再来年くらいに新しいゲームをつくってもいいと思う。（福岡県・玉川理人さん）

●発想がいいと思う。ゲームバランスもいい。
（愛知県・小野正美さん）

●こら、えーわ。デモをみたとき、とりハダがたった。すばらしい。次回作もきたいしている。（東京都・矢部直治君）

●ストーリー、、グラフィック、BGMとも、たいへん良く、かつ７枚組にしては価格も7,800円と安く、久々に感動でした。各パラメータにレベルがあるというのも良かった。
（埼玉県・友部勝雄さん）

●新しいシステムのため、はじめはやりにくかったが、なれると他のソフトにないおもしろさがあり、よくできていて、バランスのよいゲームだというのがよくわかった。前２作のように、今までのゲームの枠をやぶるゲームを作るようにしてほしいです。
（東京都・諸岡広記君）

●2Dディスク2枚をめいっぱい使ったオープニングはとてもよかった。戦いもすごくよくて、スクロールもよかった。できたら、「ラスト・ハルマゲドンⅡ」や、番外編なんてのも出して下さい。僕はブレイングレイの大ファンなので、これからもおもしろいソフトを出して下さい。期待しています。
（大阪市・鈴田　誠君）

●魔法のグラフィックがいろいろあり、きれいだった。オープニングのスクロールもきれいで、下に出ている文が映画のような感じ↗

史上空前の超

あらゆる記録をぶち破り

ラスト・ハ

でよかった。モンスターを自分で操作していて楽しかった。マニュアルに武器、防具、魔法などの説明をきちんとのせてあるのがいいと思うので、これからもつづけて、面白いゲームをつくってください。
（千葉県・松井博臣君）

●ディスク７枚で7,800円は本当に安いと思います。安いだけでなく内容もスゴイ。この作品RPGの革命的な作品じゃないかと思います。（神奈川県・藤田昌弘君）

●戦闘時のグラフィックは見事です。バリエーションを見たいが故に魔法のみがどんどんLEVEL UPしていきます。
（東京都・八重樫克己さん）

●とてもきばつなストーリーで、しかもグラフィックがリアルだし、又、他のゲームにはないレベルUPの仕方などがあるのがすばらしい。もっともっとむずかしく、イベントの多いRPGを作って日本中をあっといわせて下さい。ラスト・ハルマゲドンは最高!!
（神奈川県・斎藤好昭君）

●今までロールプレイグゲームのたぐいをして来たが、これほどおもしろいものはなかった。マップなどのおまけがついていて、とてもよかった。シールもよかった。
（山形県・加川晶久君）

●オープニングに感動、今までにないRPGと認めます。今のまま良い作品を作り続けてほしい。
（神奈川県・能美武明君）

●とんでもないストーリーだと思う。
（北海道・堀　智幸君）

●レベルアップの仕方が新しくおもしろいと思います。オープニングがすごいと思います。これからもオープニングに(ぬけにんとか)もっとこってください。（神奈川県・横島一好君）

●オープニングからとても感動しました。それにグラフィックがすごい！　イベントをやりましょうよ！　（静岡県・羽田哲親君）

●新しいシステムを採用していて、よいと思う。これからも良いソフトを出して下さい。
（愛知県・森　佳樹君）

●各パラメーターごとにレベルがあるのはよいと思う。そして、あるレベル以上になると、グラフィックが変わるのもいい。これからも新しい発想をとり入れたゲームを作って下さい。（富山県・田村　守君）

●コンプティークでストーリーを知って、「これは買いだ！」と思い、発売日まで首を長～くして待ってたから、今はとても幸せだなあと思いながら、悪戦苦闘している毎日です。ブレイングレイさんにはオリジナリティーのある作品を期待します。（大阪府・谷口勝栄君）

●サウンドボートⅡ対応のBGMがすばらしい。思ってた以上にすごいゲームだ。今度もいいゲームを製作してほしい。
（東京都・渡辺和征君）

●レベルアップすると、グラフィックがかわる所がイイ!! さらに他の魔物の細胞を取り入れることによって、ちがう魔物をつくれる所がいい。これからもほかのソフト会社にまねのできないソフトを作ってほしい。（静岡県・中嶋和宏君）

ド級ゲーム!!

●本当にこんなにサービスして、会社つぶれませんか？　しかも値段と出来ばえが乱世のこの世の中に、出来の方が値段のつりあいをはるかに超えるソフトを作るとは！
（東京都・清　公俊君）

●今はひたすらレベルアップをしているけど、これからどんなことがおこるかたのしみです。これだけすごいソフトを発売日に出してくれたのはたいへんうれしいことです。これからもおもしろいソフトをたくさん作ってください。（神奈川県・小松原裕二君）

●総合的に一言、最高におもしろい。ブレイングレイのゲームのストーリーが最高に好きだ。（山形県・小松　聡君）

●ストーリーも主人公達も変わってて期待どうりのおもしろいゲームだと思う。まだ途中だが、きっとすごいことがおこると思っています。このゲームを土台にして、もっととっぴょうしもないおもしろいゲーム(RPG希望)を作ってほしい。（静岡県・大石　賢君）

ヒット街道爆進中!!

PC8801SR以降
5”2D 7枚組 7,800円
PC9801シリーズ
5”2DD 4枚組/3.5”2DD 4枚組
5”2HD 3枚組 7,800円
X1シリーズ 5”2D 7枚組 7,800円
好評発売中！
MSX2 3.5”2DD 5枚組
7,800円 10月発売予定
X68000 5”2HD 7枚組
9,800円 10月下旬発売予定

待望の"LAST ARAMAGEDDON" CDが10月25日発売決定！価格は￥3000円にて、ポリスターレコードよりリリースされます。

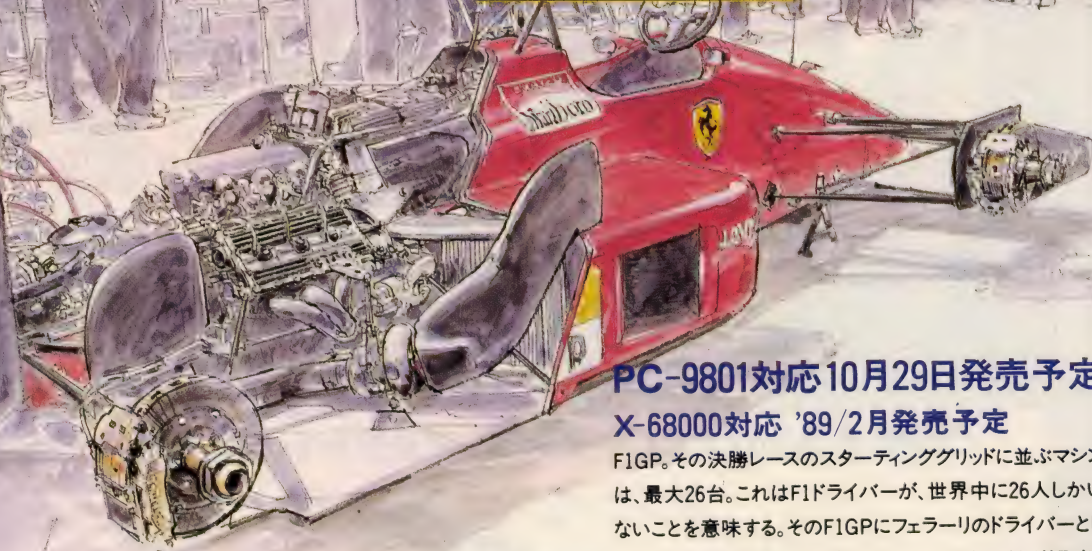
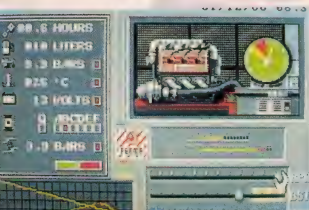
●お求めは、お近くのパソコンショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社へお申込みください。送料は当社負担となります。

株式会社
ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル
Tel. 03-264-3039

ルマゲドン

ブレイングレイのパソコン情報は
東京 03-230-0664

〈おもしろゲームの企画がメジロオシ！あなたのパワーを求めます。〉
■資格：18才～28才 学歴不問■職種：プログラマー、音響スタッフ、グラフィックデザイナー、イラストレーター、営業、企画、一般事務■待遇：当社規定により高給優遇(委細面談)
電話連絡の上履歴書をご持参下さい。
作品のある方はご持参下さい。
TEL.03(264)3039 担当 人事

Ferrari and the Black Horse Rampant are registered trademarks of Ferrari Società Per Azione Esercizio Fabbriche Automobilie Corse. Used by permission
跳ね馬の疾駆を
逞しき
見たか
Ferrari®
FORMULA ONE
GRAND PRIX RACING SIMULATION
フェラーリ・フォーミュラー・ワン
PC-9801対応10月29日発売予定
X-68000対応 '89/2月発売予定
F1GP。その決勝レースのスターティンググリッドに並ぶマシンは、最大26台。これはF1ドライバーが、世界中に26人しかいないことを意味する。そのF1GPにフェラーリのドライバーとして参加してしまおうという、本格的SLGがこの「フェラーリ・F1」なのだ／ドライビングゲームとしての面白さはもちろん、マシンの調整や遠征まで、F1ドライバーの行動を完全にシミュレーションさせてくれる。1000分の1秒を競う極限の世界に、一度エントリーしてみないか／
ELECTRONIC ARTS®
エレクトロニック・アーツ株式会社
〒106 東京都港区東麻布1-10-12 カメダビル6
カストマーズサービス専用電話03(505)313
お問い合せ時間9:30～12:00 1:00～5:00土日祭休

はじめましてツインソフトです。

私たちのソフトハウスは、ゲームの創造性と可能性と、なんたって乗りの良さから生まれました。でも、まだ陽の光のまぶしい生まれたてのソフトハウスです。しかし、だからこそ私たちがプロデュースするゲームソフトは、みなさんのゲームに対する思いを着実に実現していくものだと思っています。これからも、ツインソフトをよろしくお願いします。

■PC-8801mkII/SRシリーズ(5″2D)×3
■シャープX1turboシリーズ(5″2D)×3
■FM-77/AVシリーズ(3.5″2D)×3

■PC-98シリーズ(㊡PC-9801㊝640KB)
(5″2HD)×1,(5″2DD)×2,(3.5″2DD)×2
※98シリーズをご希望の方は、TAKERUにてお求め下さい。

TWIN SOFT
〒184 東京都小金井市貫井北1-5-2,205

お、すすんだね。
パナソニックなら、文字でも、がぜん遊べるのである。
【スパーキー】
©1988 Lucasfilm Ltd.
パソコンなのに、ワープロ機能がぐぐんと充実。ラップトップワープロ(パナワードU1シリーズ)との互換性もある、マウスも使える。
(別売コンバータソフト使用)
カタカナ辞書や連文節一括変換機能、マウスも使える豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐぐんと充実。画面も31字×11行の大量表示。初心者にやさしい初級モードやレッスン機能も内蔵しています。
24ドット印字、JIS第1/第2水準漢字フォント内蔵のプリンタ FS-PK1
内蔵ソフトも、たのしくて便利。
アドレスやネームカードのデータベースソフト、AVラベル印字ソフトなど、たのしくて便利な内蔵ソフトも搭載しています。
マウス FS-JM1
(別売・標準価格7,800円)
MSX 2+ だから自然画に近い画像で、漢字BASICも搭載。WXには、さらにFM音源も。
なんと19,268色が同時表示可能。16ビット機もびっくりの画像を実現。漢字BASICも搭載して、プログラムもいっそう便利になりました。さらに、WXはリアルで美しい、FM音源を採用。いろんな音づくりも楽しめます。
A1WX
パナソニック MSX 2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格69,800円
MSX 2+ パソコンは、MSX MSX 2 のソフトも使用できます。
(フロッピー搭載の MSX 2+ 標準機、FS-A1FX 57,800円も同時発売です。)
パソコンを新しくするのは、パナソニックです。
MSX 2+ は、ゲームの迫力もちがう。
MSX 2+ 専用ゲームソフト新登場!!(11月発売予定)
★T&Eソフトから —— タテ・ヨコ・ナナメ"ぐるんぐるんスクロール"「レードック2」(¥6,800・2DD×2枚組)
★コナミから —— "マルチプレーヤ" 対応「F1スピリッツ 3Dスペシャル」(¥6,800・2DD×2枚組)
心を満たす先端技術 — Human Electronics 松下電器産業株式会社
Panasonic

タケルでしか買えないものがある

今、「シルバーゴースト」をお買い上げの方に、小泉今日子主演「快盗ルビイ」の映画チケットを、抽選で30名にプレゼントします。アンケートハガキに「チケット希望」と明記の上、タケル事務局までお送り下さい。11月15日消印有効。

11月1日発売予定!

X1版(タケルオリジナル)発売!

Silver Ghost
シルバー・ゴースト

リアルタイプシミュレーションゲーム、「シルバー・ゴースト」は革新の多人数自動コントロールシステムを採用。これは自分以外の兵隊が戦闘開始とともに自由に行動し、終わると元のフォーメーションに戻るという画期的なもの。ディスクには255人分の個人データがぎっしりつまっているが、個人の能力を考えて作戦を立てなければならない。

■呉ソフトウェア工房■X-1ターボシリーズ
■5"2D(2枚組)+(1枚・事務局より送付)

市販希望価格 ¥7,800
TAKERU価格 ¥6,000

コンバットシミュレーター
バトルゴリラ

■クリスタルソフト■X-1ターボシリーズ専用(X-1系は不可)■5"2D(2枚組)■純正2ドライブ要■FM音源ボード対応

市販希望価格¥7,800
TAKERU価格¥6,200

現代兵器を駆使し、単身敵地へ乗り込んで戦車や攻撃ヘリなど、敵部隊を壊滅させる局地歩兵戦シミュレーションゲーム。登場する兵器は合計40種類。用意された8種類のマップは、砂漠・要塞・山脈・市街・大河・草原などの要素から構成されている。シミュレーション本来のおもしろさと、アクションのように自由に行動できるビィジュアルをかねそなえた、新しいタイプのシミュレーションゲーム、今タケルから。

X1ターボ版
好評発売中!

ジャック ラスベガス連続事件

■シンキングラビット■PC-8801SR以降VA対応 X1ターボシリーズ■5"2D

TAKERU価格 ¥5,000

安ホテルの一室に置き去りにされた死体。そのポケットにつっこまれていた古い子供用の野球帽は何を意味するのか。シンキングラビットが贈るタケルオリジナルA・V・G第2弾。定評あるシナリオに加えて独自のコマンド選択方式でゲームが一層進めやすくなりました。

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

地域	店名	電話
札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	テンコードチェーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	テンコードチェーン仙台本店	(022)225-5290
	テンコートチェーンDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICラントDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 3F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	たるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カテンワールド 四日市	(0593)54-3366
松阪	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-8281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

TAKERU事務局では、日・祭日・平日のPM6時以降、新作情報をテレフォンサービスしています。
052-824-2493

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田9-38
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)-824-2493
東京営業所 (03)274-6916
大阪営業所 (06)252-4234

資料請求券
ポプコム
11月号

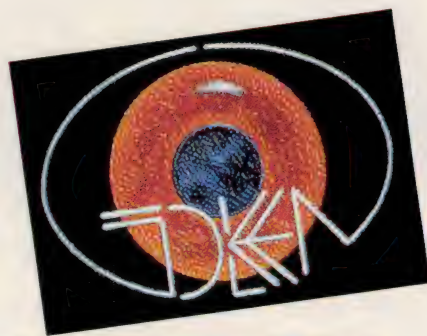
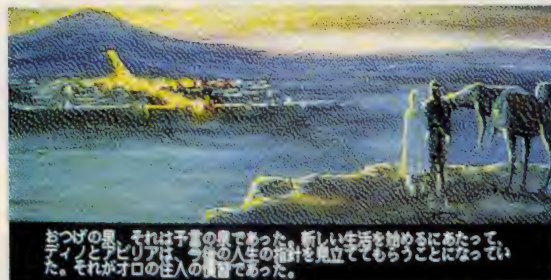
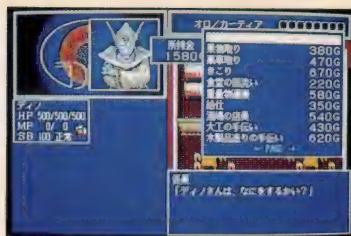
ダマシのこだわりレポート

ディガンの魔石

MYAHKUNが『サバ×××』でいそがしーので、今月号はダマシにバトンタッチとなったのだ。そんなわけで、ゲームを最初からやり直してたら、結局同じぐらいのとこまでしか進めなかったよ。許されて!

アーテック
PC-9800シリーズ
10,000円

長大な冒険に耐えられノーヒントでプレイできる強い意志こそが必要だ

ついに、きたるべきものが来たという感動と、これでRPGというものを根本から考え直さなければならなくなったな、というとまどいとが同居している。ひとつの理想像であることは、まちがいない。と同時に、プレイした感触は、今まで頭の中で考えていたRPGとは、ずいぶん異なったものでもあった。ゲームシステムだけを見たときには、現在ではほぼ完璧。これ以上を望もうと思っても、おそらくどこをどうすればいいかという具体的なアイデアは思いつかないだろう。いわば、今まで勝手気ままにRPGのファンが不満を

ならべ立てていたあらゆる要素をみごとに消化し、完成されたゲームとして発売されてしまった感じだ。これをどう受け止めるかは、ユーザーしだいということになるのだが、おそらく賛否両論に分かれることだろう。

毎日、仕事して家へ帰って寝る日々が続く。

夜、歩いていると声をかけてくる。ヒワイなものを売っているのだ。

プレイヤーの視点が明快

あれやこれやいう前に、もう一度ゲームシステムを再確認しておこう。プレイヤーがコントロールするのは、あくまでも個人。パーティーは最大６人まで組めるが、主人公以外のキャラクターは、すべてコンピュータのコントロールとなる。ストーリーの進展にしたがって、主人公と行動をともにするキャラクターが現れ、また金さえあれば、それとは別に傭兵を雇うことができる。いずれの場合でも、戦闘ではコマンドの選択も許されない、まったくの他人である。それでも、共通の目的をもった仲間であるから、「こういうことをしてください」とお願いすることはできるし、おおむねの場合すなおに要求を聞いてくれる。プレイヤーの役目は、キャラクターをあやつることと、パーティーのリーダーを務めることの２つだと考えればわかりやすいかもしれない。

プレイそのものは、コマンドメニュー選択式で、たずねる、見せる、襲いかかる、立ち去る、といった他人に対する行動のくり返しで進んでいく。それぞれの行動コマンドは、だれに対して、どうするか、何を、という順序で選択していく、アドベンチャーゲームではおなじみのシステムだ。細かな項目は、プレイの進展とともに、新しい情報としてふえてゆく。興味深いのは、パーティーのメンバーに対しても話しかけたりできることで、パーティーメンバーでさえ他人であるという考えが徹底している。このことによって、だれがどんなことを知っているか、あるいは自分がどんなことを知らないかが、プレイヤーにとって明確になる。情報がほとんど会話によって得られるというのは、非常にプレイしやすいのだが、半面、だれが知っていそうか（あるいは知っているはずか）をきちんと見きわめないと、総当たり的なプレイとなって逆に興をそぐことにもなりかねない。

病気は早めの対処が大切です。

今までRPGと思っていたものとあきらかにちがう

パラメーターや経験の積み方も既成のRPGからの流用をせず、その幅も非常に現実的な範囲に収められている。とくにパラメーターの値をほとんど公表していないことは、ARPG的なプレイをされることを拒否しているとも受け取れる。このあたりはいちばん賛否の分かれるところだろう。現実の自分とはかけはなれた肉体をもち、これまた非現実的なスピードで成長することを楽しめることも、RPGの魅力とすることができる。あまりにも現実的なRPGは、システムが自分自身をしばりつけてしまい、夢物語の醍醐味を失ってしまうだろうからだ。

このあたりよくまちがわれるところなのだが、RPGのリアリティーは、背景設定を基準に測られなければならないのに、そこに現実の尺度を持ちこんでしまうので混乱が起こる。設定自体がいいかげんであったり、設定と現実の境目が不明瞭であったりすると、デザイナーとプレイヤーの間で誤解も生じる。わかりにくい表現かもしれないが、「現実に近いRPG」のリアリティーは現実的であるべきだし、「荒唐無稽なRPG」のリアリティーはもっと非現実的であるべきなのだ。

ところが、この荒唐無稽なRPGというのは作るのがとてもむずかしい。一種センスの問題になるからだ。そのため、最近の流行は、現実的な方向へばかり向いてきている。そのために、RPG全体のリアリティーの問題もいっしょくたになってしまっている。『ディガン……』がRPGらしくないと感じてしまうのは、あまりに精密であるからで、

この問題は今後のRPGすべてがかかえていることなのだ。

マップの構成も注目に値する。平面スクロールで表現されるエリアが、ひとつの町単位となっていることだ。そして、それらの町をつなぐ部分は省略されている。例外は、竜の結界のような比較的せまい草原と地底部分。あとで述べる戦闘の考え方と関係してくるのだが、ムダな土地を極力減らすことで、町の面積をかせいでいる。しかも、建物内を除くと、距離感が変化しないため、町の大きさなどが実感しやすい。スケール（縮尺）感は、ゲーム全体を通じて大切にされていて、時間進行、距離、キャラクターのサイズなどにも表れている。惜しいのは、建物内の時間経過と、町の間を移動したときの食料や時間の処理。もし、そこまで煮詰められていたならば、およそほとんどのシミュレーションよりも精密となったであろうほどのできなのだ。もちろん、背景設定の緻密さは、なみのシミュレーションの比ではない。

茶目っ気のある会話

『ディガン……』の特徴は？　ときかれたならば、最初にあげるのは、もちろんシステムのことだが、次にくるとすれば、会話のシステムとその内容だろう。登場人物がとてつもなく多いので、ふつうにメニューコマンド方式をとると、重複した内容ばかりとなってしまう。主要人物以外のただの通行人も、すべて同じレベルで会話ができる。会話をすることができないのは、店などの店員ぐらいのもの。ヒントとなるような会話はムリだが、会話している雰囲気は十分に出ている。

それも、当人に関係のないことをきかれると「知りません」、「忘れました」という決まり文句だけでなく、「持病のド忘れが……」とか「知人ではないから」、「行ったことがない」と理由までつけて答えてくれる。なんか、相手が一生懸命にこちらの質問に答えてくれているような錯覚に陥るのだ。なにしろ演出がすぐれている。ほかにも、わけのわからない旅人や、マジックギルドから派遣されているらしい保険の勧誘員、会うたびに祈りの輪について同じことをしゃべり歩く政府広報みたいな人物、ものごい、ゴロツキのたぐいがいっぱいいる。それら、ゲームのアクセントとなるような人物が、ごくふつうの町の住民に適度な割合で交ざっている。生活感というよりも、町のもっているバイタリティーのようなものを感じさせる。会話だけで、これほどの演出ができるとは、はっきりいって思ってもみなかった。

感心してしまったのは、「友だちが待っている」とか「お使いの途中だから」といって、１人の人間と長い間会話が続けられないことだ。目的は、もちろん質問の総当たりをさせないためだろうが、そこにあたかも生活があって、プレイヤーが異邦人であることを再認識させてくれる。通りかかる人を片っぱしから捕まえて質問攻めにあわせていると、まるで「あなたは私たちのジャマをしているよ」といわんばかりに、人々が目の前から去っていってしまう。ほとんどのキャラが画面の上から消えてしまうので、あとを追いかけようと思っても不可能なのだ。ちょっとズルイ処理だが、プレイヤーにあたえるショックは大きく、効果は抜群だ。

このあとの展開は２種類あるよ。

きいてみたかったんだよね、どんな反応をするかと思って。

ときどき、こういうラッキーがある。

ケガをすると、イタソーなんだな。

体力を消耗してると、アルバイトもできない。

出た！　得意のしらばっくれ！

近視眼的なストーリー

これだけ完成されたシステムをもちながら、ストーリーはごくやさしめの一本調子ともいえるもの。とくに、プレイヤーが自由に行ける町が制限されてしまっていて、ストーリーが展開しないとその数がふえていかないのはあまりにもごつごう主義。加えて、個々のイベントが町の中だけで完結してしまっていることが多く、アイテムも単独の目的で登場するものばかりだ。全体につくりはアドベンチャーゲームの手法をベースにしているように受け止められる。戦闘シーンも、コンピュータ・コントロール・キャラの特徴がよく出ていて、プレイヤーの負担も軽いよいシステムだが、なんとなく小ぢんまりまとまっていて、あとからとってつけたような印象。シナリオに占める、戦闘の重要性が低いストーリーの特徴が出たものか、あるいは、デザイナーが格闘戦にこだわらない性格だったからなのかもしれない。現に、途中までプレイする間、自分から戦闘をする必要はほとんどなかった。エドナにある塔でアイテムを拾い集める以外では、とにかく戦闘をさけながら進んできて、まったく問題はない。画面の写真を見て「ARPGだ!」と思いこんで買った人は、残念でしたということになるだろう。価値がないのではなくて、価値がまったくちがうところにある。

究極のRPGは、とにかくリアルで自由度が高く、会話が完璧で、主人公以外はすべてコンピュータが管理していて……、と理想像をつくりあげていた人が、『ディガン……』をプレイして「やっぱりアイテム集めて、モンスター殺して、レベルアップするほうが楽しい」と思ったとしても、それはまちがいではないし、よくないことだとも思わない。どちらもRPGであるし、同じジャンルであるとするほうが不自然なのかもしれない。むしろなげかわしいのは、ゲームの背景を正当化するあまり、モンスター虐殺路線での新しい試みが皆無に近いことだろう。生きとし生けるものすべて、殺すことはよくないことだと思うが、このままではRPGの首をしめていくようで心配でもある。個人的には、ダマシはどちらも好きなのだ。ただ、つねに新しいアイデアに満ちたゲームをプレイしていたい、というそれだけだ。

さて、これから『ディガン……』をプレイしようという人に、少し入れ知恵をしてしまおう。マニュアル(カラー版のガデュリンの教科書のほう)を読めばわかるが、純粋のファンタジーではない。もし『ディガン……』が小説ならば、まずまちがいなくSFに分類されるだろう。世界の設定の細かさは、SFマニア的なノリが感じられるし、ゾンファーの記述にある試験管内受精や357マグナム弾にいたっては「やっぱりそうかっ」と、変に納得してしまった。オープニング・デモにある予言者のホログラフィックイメージを見たときから、そうじゃないかとにらんでいたが、マニュアルを読んで確信した。ダマシは、この先プレイを続けていくと有機コンピュータでも出てくるんじゃないかと、ワクワクしながらモニターに向かっているのだ(おっ、なんとなく先月号のMYAHKUNと同じようなオチのつけ方になってしまった)。

なぜか旅人はカゲキな人ばかり。

これがあるから、眠ってヒマをつぶすこともできやしない。

さすがお医者さん。心が広い?

これ、まだ原因不明の病気。

ポンセ松崎の こだわりレポート

スタークルーザー

太陽系をはなれ、物語は新たな展開を迎える！

アルシスソフトウェア

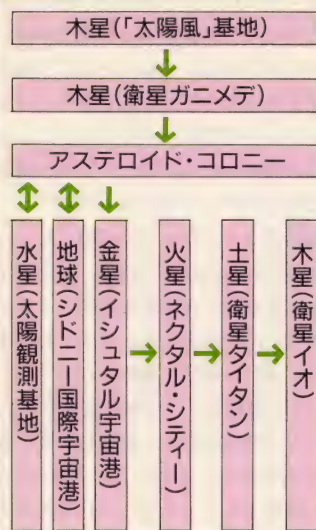
ポンセである。先月号の特集に引き続き、3Dの頂点をきわめた『スタークルーザー』をプレイしてみよう。さて、キミたちはもう、太陽系の攻略はできたかな？　今回は太陽系をはなれ、リジルケント、シリウス星系まで足をのばそう。いよいよ、むずかしくなるぞ!!

ソル（太陽）星系のおさらい

ブライアン・ライト

主人公。A級スナイパーである。スタークルーザーを駆使して、4つの星系を駆けめぐるヒーローだ。

前回のレポートを見ていない困った読者のために、太陽系のおさらいをしておこう（ううう……、ポンセって、なんて親切なヤツなんだ。涙が出てくる）。

25世紀、人類はすでに、4つの星系に活動の場を広げていた。しかし、手を広げすぎたため、治安が乱れ、略奪者一味VOIDの暗躍を許すことになってしまった。主人公ブライアン・ライトは、単身、木星の「太陽風（VOIDの部下）」基地に潜入した……（プレ・ストーリー）。ライトは、基地でスタークルーザーを手に入れ、衛星ガニメデで機体を改良。アステロイド・コロニーでマイスト・ヒダリに会い、水星、地球（ヒダリの孫娘がいる）とふりまわされ、なんとか、さらなる機体のパワーアップに成功する。同僚ギブスンの指示で金星に行ったライトは、テロを鎮圧。連邦パトロールのチェレンコフに頼まれ火星を攻略したあと、土星、木星（衛星イオ）へと向かった……。

「太陽風」のボスをたおせ!!

強引に通信を割りこませてきた「太陽風」のボス。いよいよ戦闘！

ゴメン！　スペースがなくて、役に立たないおさらいになってしまったかも？　とにかく、上の表を参考に、重要なメッセージを聞きもらさずに行けば、それほどむずかしくないはずだヨ。さあて、ここからはハードボイルド・タッチで行くよ！

「1000クレジットか？　少々高いがオマエの情報だ、買っておこう」。主人公（オレ）は、木星の衛星イオのバーでギブスンに再会し、彼の情報を買った。

ほう!?　そうか「太陽風」のボスはこんなところにいやがったのか！　ギブスンは、「太陽風」本部の位置（XYZ座標）を教えてくれた。さっそく武器の店で攪乱弾をしこたま手に入れ、本部がある地点へ向かう。攪乱弾は買えるだけ買った。きっと必要になるにちがいない……。

土星の近くを探索していると、不意に通信が入ってきた。おいでなすったな。ジャック・ユナイア……、きさまがボスか！　いよいよ戦闘開始だ。

ウッ！　さすがは旗艦カティサークだ。強烈な攻撃をしかけてくる。攪乱弾を使って、ヤツの攻撃をマヒさせなくては、とても歯が立たない。量子ビームをひたすら撃ちまくるのみ！

目前に迫る旗艦カティサーク。攪乱弾を使用しているので、スクリーンは真っ白だ。

PC-8801SRシリーズ, X1turboシリーズ　7,800円（X68000, PC-9800シリーズ開発中）

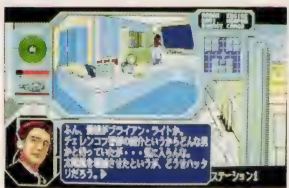
動力カタパルト

真ん中のチェックカウンターに入ると、美人の受付嬢がほほえむ。

フーッ、やっとカティサークを撃破した。これで「太陽風」は一掃された。賞金8000クレジットも手に入ったぜ。ひと息入れているとチェレンコフ警部からの通信。リジルケント星系に行き、連邦パトロールのヨシュア・エイクロイドに会えという。いよいよ、太陽系をはなれ、ほかの星系へと向かうのか……。「太陽風」をたおすと、重力カタパルトが出現する。ここからほかの星系へとワープするわけだ。カタパルトの入り口でリジルケント行きのパスをもらい、チェックカウンターで2000クレジットを支払う。3つならぶ建物の真ん中がリジルケント行きのチェックだ。

ワープ!! 一瞬、まばゆいばかりの光に包まれた、愛機スタークルーザーは、リジルケントへ向かう。

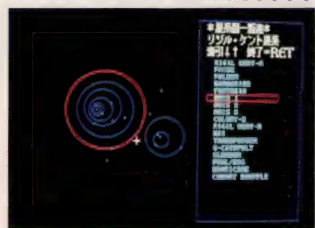
これがワープだ!

リジルケント星系

アクシス・ステーション1

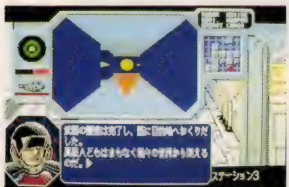
高圧的なヨシュアの態度。主人公の実力をためそうとしている?

ワープしたスタークルーザーは、アクシス・ステーション1に到着した。連邦パトロール支部でヨシュア・エイクロイドが待っているという。まずは、彼に会うことだ。

チッ、このヨシュアという男、チェレンコフ警部のおスミつきをもらったこのオレに対し、なんて口のきき方だ。「太陽風」を壊滅させたオレの実力を疑うというのか!? ……しかし、こみ上げてくる怒りを抑えるのに苦労しながらも、ヨシュアの話を黙って聞く。そう、しょせんは一匹狼のスナイパー稼業。仕事をもらわないかぎりは、生きていく術がないのだ。

ヨシュアは、オレの力をためそうというらしい。アクシス・ステーション3の騒動を鎮圧してこいという。テロリストどもが、ステーションを占拠しているらしい。行かねばなるまい。

リジルケントの星系図。2つの太陽(?)があるのか!?

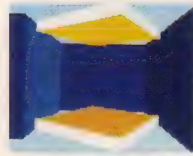
ステーション3へ向かう前に、機体のチューンナップだ。8000クレジットが手に入ったばかりだし、エネルギーのほか、自動追尾弾、ブースター＃2あたりを手に入れておきたい。ここの追尾弾は格安、チェックしておこう。

アクシス・ステーション3

狂信的なテロリストに出会った。対異星人用の武器をつくっていた。

いきなり、敵のド真ん中に転送されてしまった。これは何だ!!

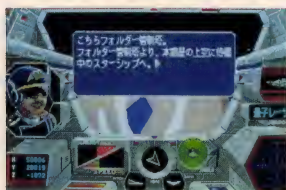
ものものしい雰囲気に包まれた、アクシス・ステーション3。着陸地点から4方向にのびた通路は一方通行。一度進入すると、もどることはできない。通路を入ると、さっそく敵がいた。

近場の敵をたおすと、エネルギーの店と管制室に行けるようになった。管制室で、テロリストに関する情報を収集しよう。テロリストたちは、異星人排斥主義とでもいうべき過激な思想の一団。銀河連合との友好同盟締結に異を唱えているらしい。

転送装置を通ると、もはや敵を全滅させるしか脱出の方法がない。エネルギーを満タンにしてから、突入! この程度のヤツらは、もはやオレの敵ではない。エネルギータンクと情報カード2枚を入手。脱出したら、さっそくアナライザーで解読しよう。

エレベーター

転送装置と同形でまぎらわしい。使用する前に、まず確認!

惑星フォルダー・国際宇宙港

カードを解読しておかないと、ここで追い返されてしまう。

アナライザーで解読した結果を見て、惑星フォルダーに針路をとった。情報カード1、2はテロリストたちの通信文で、2つのデータを総合すると、〝異星人大使の使節が惑星フォルダーに向かった。待ちぶせてワナをしかけろ〟となるのだ。……そういえば、土星でチェレンコフから聞いたことがあった。彼がいっていた異星人大使とは、この一行のことだろう。ぐずぐずしてはいられない。もしも大使の身に何か起こったら、大変なことになる。

異星人大使を救出せよ!!

宇宙港の入り口にいる敵。この青い弾はビームで砕くことができない。

フォルダーに着陸しようとすると、管制塔に呼び止められた。さすがに大使の護衛でピリピリしているようだ。身分を明かして、大使の危機を告げると着陸許可が下りた。

宇宙港でダイアナ・ガーディスと再会。火星で出会ったチェレンコフの部下だ。彼女もまた暗殺計画を知り、内偵を続けていたというわけだった。「大使はすでに捕らえられ、工場ブロックに幽閉されているらしいの。早く助けないと命が危ないわ！」。クソッ！　もう手がまわってしまったか。一刻も早く工場ブロックへ行かなければ!!

工場ブロック。敵の警戒は厳重だった。しかし、なんとか大使を助けることができた。開放装置でゲートをあけると、その奥に秘密兵器があった！

強力なバリアに守られていた秘密兵器。こいつをたおさなければ……。

異星人大使

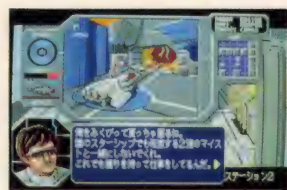
銀河連合の大使。友好同盟条約締結のためにおとずれていた。

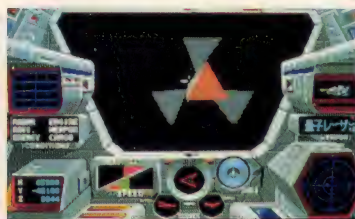
アクシス・ステーション2

目前に迫るステーション。どのステーションも外観は同じだ。

秘密兵器を破壊した。金も、かなりたまったので、このへんで、機体のパワーアップをしておこう。核力シールド（3000クレジット）は必ず、余裕があれば重力波砲も手に入れておきたいところだ（宇宙戦の話は省略していたが、自動追尾弾を使えば、敵は簡単に撃ち落とせる。ここで、ガンガン金をかせいでおくことだ）。

宇宙港にもどると、またまたダイアナが出迎えてくれた。そろそろ、機体の改造が必要だろうという。アクシス・ステーション2に腕ききのマイストがいるとのことで、紹介状（カード）を手わたしてくれた。さっそく、ステーション2に向かう。

うさんくさがっていたマイストも、ダイアナの紹介状を見せると、快く改造を引き受けてくれた。費用は3000クレジット。これで鉱石加工機＃2、重力波砲＃2、自動追尾弾＃2、レーダー＃2が使えるようになるのなら、安いものだ（金がない!?　宇宙戦でかせぎなさいったら！）。

気むずかしそうなマイスト。ガンコなのは、一流の証拠か？

コロニー2

コロニー2が見えてきた。着陸態勢に入る。

改造が終了すると、ダイアナから通信が入ってきた。すぐに、コロニー2のバー「ギルバート」に来てほしいとのこと。デート？　フッ、女といっしょに酒を飲むというだけで胸がときめいた時代もあったが、もうむかしのことさ。おっと、ガラにもなくセンチになっちまったぜ。もちろん、そんな場合じゃない。彼女はきっと、何か重大な情報をつかんだにちがいない。コロニー2に出発だ。

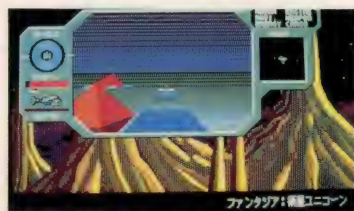
バー「ギルバート」。彼女は先に来て待っていてくれた。なに、さっきのテロは、VOIDのトラップだったのか!!

ファンタジア・衛星ユニコーン

不気味な色の惑星。なんとも皮肉な名前がついている。

ダイアナの情報を頼りに、惑星ファンタジアに向かう。くそうっ、まんまとだまされていた。VOIDはテロ騒ぎにこちらの注意を向けておき、その間に、ここに基地を建設していたのだ。ファンタジアには異星人の遺跡があり、そこには有用な物質がある。そして、この星系を荒らしているのは「魔白狼」という一味らしい。VOIDのヤツら、異星人を迫害しておきながら、遺跡はチャッカリ利用するというのか。まったく、なんてヤツらなんだ!

着陸態勢に入ると、コンピュータが警告を発した。強力な磁気嵐が吹き荒れていて、着陸は危険だという。情報を聞いていなければすなおに引き返すところだが、ここは強行着陸だ!

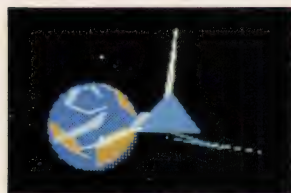
フ〜ッ、やはりカムフラージュだったらしい。機体には別に異状はなかった。百戦錬磨のこのオレに、こんな子どもだましが通用すると思うのか。

重力波砲のためし撃ち。なるほど、こいつはかなりの破壊力だ。奥に進むとデカいスターシップが……。こいつが「魔白狼」のボスか!

やはりそうだった。しかし、ヤツは逃げてしまい、オレはダンジョンに閉じこめられた。チッ、出られるのか?

青い帯が重力波砲の弾道。パワーがすごい!

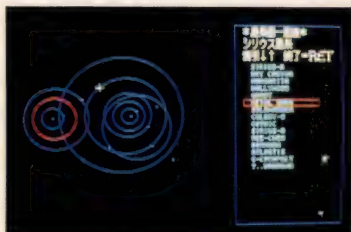
初めて見る機体。「魔白狼」のボスだろうか!?

シリウス星系

惑星アトランティス

惑星アトランティスに向かうスタークルーザー。美しい絵だ。

ダンジョン内の敵を全滅させると、ヨシュアから通信が入った。「シリウス星系へ飛んでほしい。メタルデューンの兵器研究施設がVOIDに占領されたのだ。技術者たちを救出してくれ」

OK! さっそく重力カタパルトから、シリウス星系へ飛ぼう。ヨシュア先生、やっとオレの実力を認めてくれたのか、8000クレジットのギャラを払ってくれた。

美しい星、惑星アトランティスに到着。思わぬところで、デビッド・ゲーデに会った。彼とは金星で会って以来だ。ほう、ギブスンの友人、マサシ・クラークもこのへんに来ているのか?

シリウスの星系図。複雑に入り組んでいる。

それはともかく、ここで武器の補給をしておこう。攪乱弾と自動追尾弾をしこたま買いこみ、次の戦闘に備える(しかし、バー「ラ・ムー」にいた女、なかなか上玉だったなァ……)。

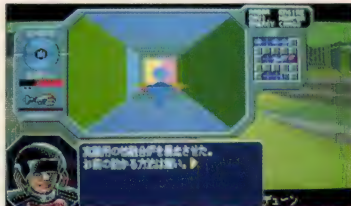
惑星メタルデューン

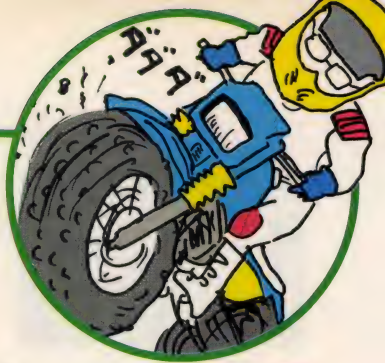
不吉な予感を感じさせる。惑星メタルデューンが近づいてきた……。

アトランティスはいい星だ。うっかり長逗留してしまいそうになる。そうなのだ。こんなオレでも、やはり人の子だったってことだろう。しかし、オレは惑星メタルデューンに行かなければならないのだ。

惑星メタルデューン。敵を蹴散らして奥に進むと、めざす兵器研究所があった。踏みこむか? いや待て、その前に、エネルギーと武器の補給を完璧にしておこう。いったん中に入ると、再び出られる保証はどこにもない。

機体のチェック完了。これでダメなら運がなかったということだ(オレの腕が未熟? そんなはずはない)。意を決して研究所に踏みこむ。さすがにここの敵は、よく訓練されている。シビアな攻撃をしてきやがるぜ。

クソォ、動く道がじゃまをして、ここは本当にやっかいだ。しかたなく転送装置に飛びこむと、薄笑いを浮かべた敵がいた。なにっ、核融合炉を暴走させた!? どうすればいい!? (続く)

核融合炉暴走!? 大変なことになった。

ダマシのこだわりレポート

A列車で行こうII

A列車がついに移植！ シリーズ最高のできだ

アートディンク
X68000版
5インチディスク 2枚組
12,800円

んーっ！ やっぱりダマシもX68000ほしい♡ コントロールAでプレイすると、雲の速さなんか、ほとんど台風接近中ってな感じ。オープニング・デモもえらくカッコよかったりするのだ。お気に入りの一作！

ゲーム界でもめずらしい定番ソフトなんだね

『A列車……』といえば、アートディンクのデビュー作であると同時に、出世作でもある。今までも、アートディンクのファンのほとんどは『A列車……』のファンであるし、そういったことからも『A列車……II』の発売が決まったわけだ。そして、なによりも、アートディンクのスタッフ全員が『A列車……』というゲームを愛しているんだ。

おもしろいことに(?)、『A列車……II』が発売されてからも『A列車……98』や8ビット版の元祖『A列車……』が売れ続けているという。自分で線路を自由に敷けてそれが画面に足跡として残る快感、リアルタイムで動く列車をコントロールする醍醐味、線路の配置いかんでパズル的な要素も入ってくるという、なかなかこれだけの内容をもったソフトは少ない。しかも、この1作だけで形が整っているために、似たようなゲームが作りづらいというオマケまでついていて、いまだに古さを感じることもない。シミュレーションは作る人によって視点や表現方法が異なってくるから、RPGのような流行や競作に巻きこまれることはないといっていいけれど、それにしても特殊な存在だ。

これは当のアートディンクにしても、うれしいことばかりではなく、デビュー作がヒットしてしまったところによくあるように、特徴あるアイデアを実現しながらゲームを作ることを宿命づけられてしまっている。幸い、アートディンクは才能にめぐまれ、しかもそういったものを作るのが好きなスタッフばかりなのでアイデアに困ることはなかったようだ。スタッフは、みなゲームというよりもパズルの好きな人間で、それがかれらの発売するソフトに、明確に表れている。RPGをメインに置いているソフトハウスによくあるように、ゲーマー的発想から生まれてくるゲームがないのは、そういった理由もある。取材に行って話す内容は、ゲームよりもコンピュータのルーチンやテクニックだったり、科学雑誌の論文に関してだったりする。

そんなアートディンクであっても、『A列車……』のバージョンアップには慎重で、今年になってやっと操作系を中心とした改良と、開発言語の変更にともなったプログラム本体の移植が行われたわけだ。このあたりの話は、8月号の「超新作レビュー」や9月号の「ソフトレーダー」を読んでもらえればわかる。ところで大事なことは、旧『A列車……』のX68000版って出てなかったのだよね。移植の話はないことはなかったのだけど、『A列車……II』の企画が進行するなかで、けっきょく立ち消えになってしまったんだ。そんなわけで、X68000のユーザーには最初から新バージョンで初お目見えとなったのです。

『I』と『II』のちがいは、マップが細い縦長から広大な長方形になったこ

何はともあれ、資材を受け取れる貨物線を敷く。

初めのうちは気にする必要はないが、金額の大きいものぐらい覚えておこう。

営業路線が完成したら、ひと休みしてようすを見る。

乗客数にムラがあるのは、列車の間隔がせまいから。

とぐらいだと思っていい。それ以外のこまかな変更点は、ゲームの特徴を変えてしまうようなものではないからだ。『I』をプレイしていなければわかりにくいということもないし、たぶん感動が薄れることもないだろう。最初からバージョンアップ版でプレイできることのほうが、好印象をもてると思う。

『A列車……II』の98版とのちがいは、ほとんどないといっていい。ただ、マップの何カ所か、手を加えてあるので、まるっきり同じものではない。あとは、画面を雲が流れていたり、昼と夜の色の変化がスムーズになったことぐらい。キーボードにのせるオーバーレイシートも、もちろん付属している。これの色が薄い水色になっているね。

プレイしていて気づいたんだけど、昼間と夜間の境目がスムーズになりすぎてしまって、早朝と夕方の感覚がわかりづらくなっている。地形の色の変化は、ゲーム中の1時間をかけてゆっくり行われているのだけど、たとえば夜になろうとしているとき、完全に色が落ちきるまで、プレイのうえでは昼と変わりがない。使うモニターの種類や調整にもよるのだろうけど、ほとんど真っ暗になっても、まだ線路が敷けていたりして、とまどうことがあった。朝についても同様のことがいえ、朝になった瞬間のタイミングがつかみづらい。

これは、時間の表示を見ていればすむことなんだけど、キー操作中は画面右下の表示が消えてしまうので、ファンクションキーの1などで、つねにウインドーを開いた状態でプレイするといいだろう。

困りましたねぇ。

トンネル工事の前に、必ずセーブすること。

ゲームをプレイしていてむずかしく感じたら、コントロールキーとA.S.D.Fでスピードを変えられることを思い出そう。

それから、これはオマケの話だけれど、X68000のプレイ中の画面の中に、「ARTDINK」の文字が隠されている。なかなか見つからないと思うけど、ためしに探してみたら？　見つけた人には、何かちょっとしたプレゼントを考えているぞ。ヒントは、「すべてのマップにある」ということだ。

めでたくも同時進行のお許しが出たのだ

X68000の発売に乗じて、なんとか同時進行のページをもらうことに成功した。同時進行レポートって、書いてるほうも楽しいし、真剣になってプレイするから、いろいろと新しい発見ができるんだな。取材なんかで完成前のゲームをよく見ているから、「あっ、これはこういう意図で作られていて、ここらへんがおもしろいんだろうな」ってぐあいに勝手に納得してしまい、実際に最後までプレイすることって少ないんだ。それに1～2週間の間に3～4個のゲームのレビューを書くものだから、どうしても1つのゲームに費やせる時間は限られてしまう。

本当はいけないのだろうけど、長年（といったってライター歴5年程度、ポプコムはまだ3年弱。ゲーム歴ならガキのころからだけど）ゲームに触れていると、まずシステムの解読をしてしまう。これで、ほとんどのゲームの特徴や類似性は明らかになる。それからプレイに取り組んで、ストーリーの組み立て方のクセをつかんだと思ったあたりでプレイはやめてしまう。RPGなんかだと、とても最後までプレイしている根性はないし、よけいなヒントまで書いてしまいそうだから、まずやらない。その点、シミュレーションはお得意の分野だし、とりあえず勝つまではぜったいにプレイし続ける。途中で欠点を見つけたり、つまらなく思っても、勝つまではやめない。勝たなければ、批判はできない。

ところで、『A列車……』はダマシのお気に入りのゲーム。といっても、88もFMも持ってなかったから、プレイしたのは98版が出てからのこと。比較的最近なのだね。『A列車……II』は、いそがしさにかまけて、まだ最初の2マップしか終えていない。X68000版の発売は、渡りに船ってなぐあいで、同時進行レポートで最後までプレイしてしまおうという魂胆。

おなじみの畑問題だけれど……。

基本テクの復習ね

今回の連載ではマシンはX68000を使うことにした。もちろんダマシは持っていないので、また編集部に通う毎日となる。理由は、単にX68000に触ってみたかったことと、このマシンではまだだれも同時進行レポートをやっていなかったから、「いっちばんのりぃー」という、かなり不純な動機による。98版とのちがいはないに等しいので、そのつもりで98ユーザーもお手紙くださいな。マップに加えられたという、細部の変更点は、来月号までに責任をもって調べてくるぞ。

さて、8ビットから買いかえたという人を除けば、X68000ユーザーにとっては初めてプレイするゲームになるだろうから、今回は『A列車……』入門編というノリでいこう。いちおうシミュレーションだから、まずは勝利条件から。

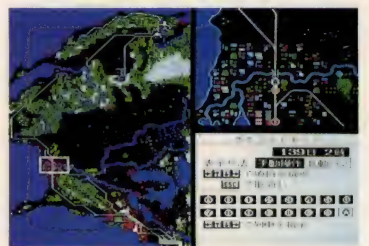
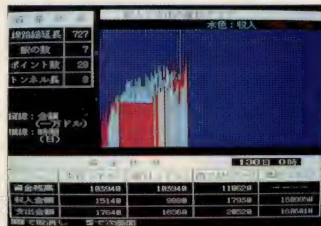
旧『A列車……』は、開拓時代のアメリカを舞台に大陸横断鉄道を建設するというイメージのゲームだった。そこで、極端に縦長のマップの上を進んでいった。スタート地点に大統領官邸、そして反対側の端に別邸があり、その間を線路でつなぎ、安全に大統領専用列車を送り届ければ勝ち。ただし最初にあたえられる資本金だけではとてもマップの端から端までの線路を敷くことはできないので、まず収入の上がる営業路線を作る。そして赤字にならないように気をつけながら、本来の目的である横断鉄道の建設を進めてゆく。

このゲームの醍醐味を分析するとすれば、路線レイアウトのテクニックと、会社経営の微妙な判断とに大別できるだろう。『II』でマップが広くはなったけれど、この部分のおもしろさは変わっていない。

マップの拡大で大統領官邸と別邸の位置に自由度が増し、A列車のスタート位置とははなれたどころに置かれたのが、プレイの上では大きな変化となっている。これは各マップをプレイする前に確認しておかなければならないことの一つだ。最終的に要人専用列車の通るルートを想定しておくというのも重要なことで、さもないと今回のダマシのようにドロナワ式の展開になってしまう。それはそれで楽しいのだけど。

路線レイアウトのパターンを簡単にまとめてみたので、参考にしてみてほしい。実際はもっと長く引きのばされるから、こんな単純にはいかないのだけれど、地形を見て「ここはこれが使えそうだ」なんて感じになると思うから、覚えておいて損はないと思う。

100日かそこらで、これだけ家が立ちならぶ。

収支のグラフ。かなりの綱わたり。

大統領列車をサテライトモードの自動パンで見る。快感だね。

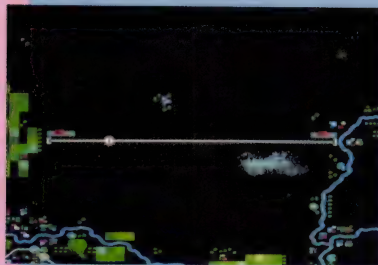
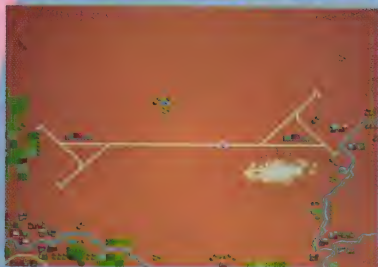
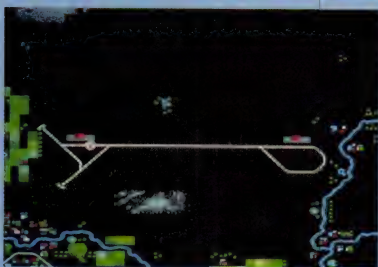
コンプリート・デモ。日数はけっして早いほうではない。

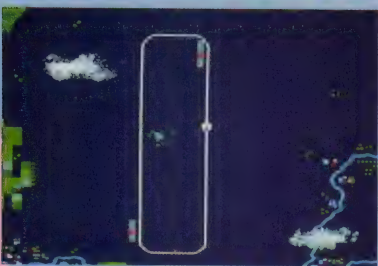
ムチャはムチャでおもしろい

「アメリカ大陸編」は、住宅が建ちやすく、いったん営業路線ができてしまえば、倒産することはまず考えられない。ムリをすればそりゃダメだけど、確実にお金をためてから動きだせば、ルート自体にむずかしいところはない。今回ダマシは得意の南側ルートを使った。最初ちょっとムリをして、ニューヨークからニューオーリンズに至る大環状線を建設して、あやうく倒産しかけたけど、なんとか持ち直してラッキーな展開をした。もっともそのムリがたたって、別邸まで線路が敷けたときには、大統領官邸のまわりは家だらけで、とても専用線を建設するスペースはなくなっていた。しかたなく、環状線に専用列車を割りこませ、ポイント切りかえで逃げたけど、冷や汗ものだった。幸い合流のタイミングは一発で決まったが、いくら大きな環状線でも貨物を合わせて7列車が運行する中に割りこませるのはムチャでした。「アメリカ大陸編」にはもう1つ、北側ルートがある。カナダ国境近くを通って、ロッキー山脈に大トンネルを掘る。こちらにもトライしてほしい。

えーと、次号では複数のマップをいっきに消化する予定。それから、マップ集もそろそろ完成する時期なので、その材料報告もするからね。オーストラリア大陸やナイル川流域、シルクロードが候補にあがっている。江戸時代の東海道なんていう、とんでもない企画まであるそうだ。しかも、本編とは比較にならないくらい超ムズカシのマップにするそうだから、楽しみだ！

路線レイアウト・サンプル

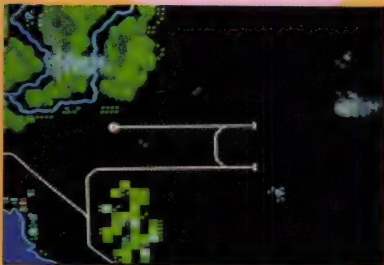
基本パターン

単線
長所：簡単。短所：後進がおそい。

デルタ線
長所：つねに前進。短所：スペースがいる。

デルタ線&リターン
組み合わせ例。

リターンつき単線
長所：つねに前進。短所：運行は1列車のみ。

ループ（環状線）
長所：事故が起きない。短所：多量に資材を使う。

すれちがいつき単線
長所：複数列車を運行可。短所：時間調整が非常にむずかしい。

資材置場を共有する2つの駅

スイッチバック3態

同方向Uターン。

Z型スイッチバック。

クロス型スイッチバック。

ウッディ鈴木の こだわりレポート

太平洋の嵐DX

「空母をねらえ」――米軍機動部隊攻撃に出発する艦載機搭乗員に対し、ボクはそう指令した。1944年11月、沖縄近海、天候晴れ。

G.A.M.
PC-9801、88VA
14,800円

仮想戦シナリオがおもしろい

『太平洋の嵐DX』が発売されてからというもの、異常気象になるし、航空機は次々落ちるし、巨人は負けるしと、もう大変な騒ぎである。先月号でレポートして以来、はっきりいって没頭してしまっているボクだが、とりわけDXになって新しく加わったシナリオの中の「機動部隊」がおもしろい。これは、もし米軍の反攻が、もう半年おくれていたら、という設定で作られた仮想戦である。仮想といっても荒唐無稽のものじゃなく、史実に照らし合わせても、「ああ、なるほど、もしかすると太平洋戦争はそうなっていたかも」というシナリオなのだ。

ラバウル沖海戦(仮想)で大敗北を喫した米軍は、その海戦で損傷した空母の修復完了と同時に本格的な反攻作戦を展開し始めた。米軍戦力は空母約40隻、戦闘艦きわめて多数。一方日本軍も、超大型空母「信濃」、新鋭装甲空母「大鳳」を完成し、機動部隊の強化をはかっていた。日米機動部隊決戦のときは刻々と近づいていた……とまあ、こんな感じである。タイトルの「機動部隊」が示すように、このシナリオは空母の運用が決め手だ。今回は、このシナリオ「機動部隊」を題材に、こだわりのテクニックを紹介しよう。

これからキミが何度となくながめるであろう、日本敗戦のグラフィック。

短期決戦はここに注意

シナリオ「機動部隊」は第361ターンから第380ターンまでである。『太平洋の嵐』をすべて行うシナリオ「グランドキャンペーン」が、第1ターンから第600ターンまでであるので、その状況は最も過酷な時期、しかも短期決戦だ。

20ターンで決着がつくということは、最初のターンで空母の建造を開始したとしても、ムダである。つい空母に手を出してしまうところを、ここはぐっとガマン。潜水艦と駆逐艦にしぼって建造するのが正しいのだ。完成しない空母のために大量の鉄を使うなんて、もったいないからね。あとは通常のタンカーや輸送船を高速型に改造するぐらいだろう。あくまで短期決戦であることを忘れないでほしい。

航空機の生産で注意したいのは、どの機種に変更するかだ。初期画面に表示されるのは、96式艦戦などというとんでもない機種なので、機種の変更は当然行うのだが、どれを選ぶか迷うところだ。ボクはきっぱりと「航続距離」を中心に選んだ。これはゲームをプレイした教訓なのだが、あと1、航続距離が長かったら、と思うことがしばしばあったのだ。あと1、足りないために敵艦隊に届かなかった。あと1、足

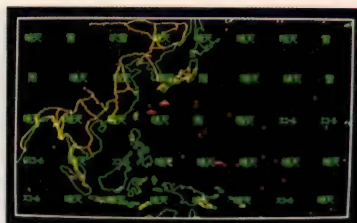
航空機の生産は、海軍では局地戦闘機、陸軍では軽爆撃機は不要（このシナリオでは)。艦載機を中心に行うのがよい。

航空機生産
海軍　生産力： 231　残り生産力： 0

キシュ	キメイ	キスウ ヨテイ	キスウ カク	テツ サイコ	テツ 1キ	テツ センキ	アルミ サイコ	アルミ 1キ	アルミ センキ	セイサン 1キ	セイサン センキ
[illegible]	0セン52	30	30	2861	1	30	5844	1	30	2	60
[illegible]	ジンプウ	0	0	2831	1	0	5814	1	0	3	0
[illegible]	ゲッコウ	14	14	2831	2	28	5814	2	28	3	42
[illegible]	スイセイ33	20	20	2803	1	20	5786	1	20	2	40
[illegible]	1シキリッコウ34	20	20	2783	3	60	5766	4	80	4	80
[illegible]	サイウン	0	0	2723	2	0	5686	1	0	3	0
飛行艇	2シキタイテイ	2	1	2723	7	7	5686	11	11	9	9
				2716			5675				

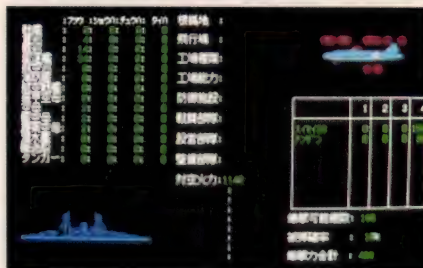
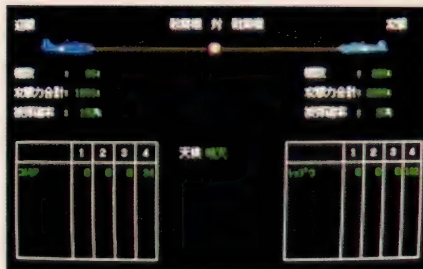
りないために、護衛戦闘機をつけられなかった。……これはくやしいのだ。艦船の建造、航空機の生産から戦いは始まっているのだ。

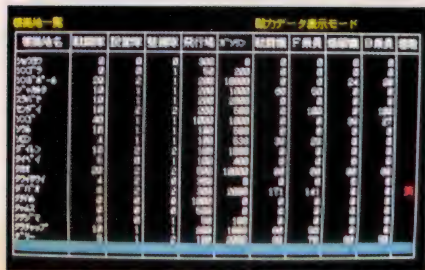
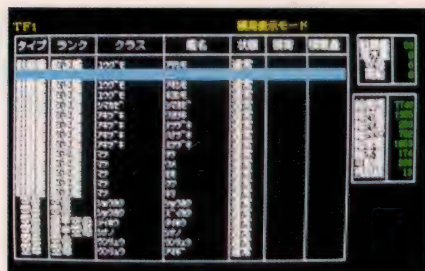
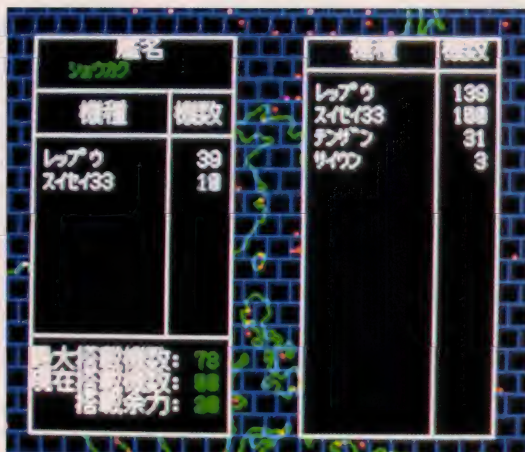
天候表示モード。雨や雪など、航空機が発進できない天候時に、艦隊決戦に巻きこむという手もある。

沖縄近海に敵大艦隊が

さて、いよいよゲームの開始である。潜水艦は沖縄、トラック、ペナンに。戦闘艦のほとんどは沖縄にいる。「さぁて、じゃあ空母機動部隊をレイテに移動させ、フィリピンの守りを固めるか」などとおっとり考えるのがふつうだが、シナリオ「機動部隊」においては、そんなことでは通用しない。なんと米軍艦隊は第1ターンから、沖縄近海に出現するのだ。そのほかレイテ沖、ソロン沖にも米軍は出現する。「よーし出航」などと沖縄から出たとたん、米軍艦隊と激突なんてことがよーくあるのだ。

うかつに出航できない、とすればどうするか？　話は簡単である。索敵である。米軍艦隊の正確な位置をまずつかむことである。本来は海防艦を出航させ、沖縄近海にずらっとならべておくのが正しいやり方だが、このシナリオに限っては、そんな悠長なことはやってられない。海防艦より足の長い駆逐艦を索敵に使うのだ（海防艦の移動力は2、駆逐艦は4）。なにしろ3～4スクエア向こうには米軍艦隊がいるのだから。

駆逐艦を1隻ずつ、沖縄近海に出航させてみよう。これを4回ほど、扇形に行うのだ。そうすればたぶんそのうちの1回は、早くも「敵艦隊接近中！」や「敵機来襲！」の報告が入るはずだ。もちろん、駆逐艦は一瞬のうちに沈められるだろう。しかし駆逐艦を失うかわりに、米軍の位置確認というかけがえのない情報を入手できるのだ。駆逐艦が沈められたそのスクエアこそ、米軍艦隊の今いるスクエアなのである。

米軍はたぶん戦艦20隻以上、空母20隻以上の戦力を3～4艦隊に分割して沖縄近海にいる。1艦隊を発見したくらいで動いてはいけない。必ず複数の艦隊を発見してから、そのなかの1つの艦隊に目標をしぼり（それも空母の多いやつ）、ほかの艦隊から空爆されないスクエアを選び、わが機動部隊を出航させるのだ。目標の艦隊とは2スクエア、ほかの敵艦隊とは3スクエア以上はなれて位置するのが理想だ。そしてとにかく空母の壊滅に全力を尽くすこと。それがりこうなテクニックだ。

ついに沖縄近海に米軍機動部隊を捕捉。わが空母から精鋭航空部隊が飛び立つ。敵戦闘機の攻撃をかいくぐり、艦砲射撃をさけ、米軍艦隊に爆撃を行う。戦果は空母4、駆逐艦20。空母さえ沈めてしまえば、あとはどうにでもなる。「大勝利」といえるだろう。

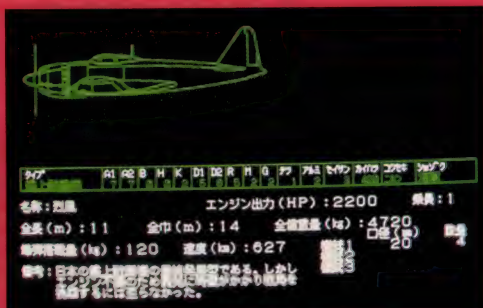
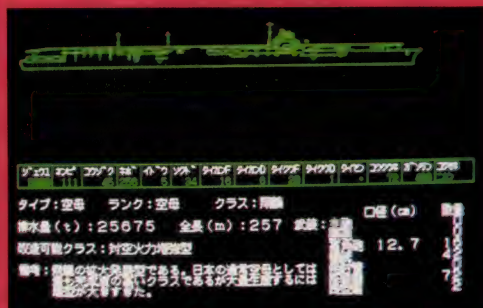
本土の名古屋から、サイパンに航空機を移動。グアム攻撃と米軍艦隊攻撃に備える。

自動着艦モードがついた。いちいち入力しなくても、勝手に空母に着艦してくれる。同様に、自動発進モードも。

DXになって、各データはものすごく見やすくなった。写真はそれぞれ「第一艦隊の積荷表示」、「根拠地の戦力表示」。

とにかく空母をねらえ

沖縄近海の米軍艦隊に艦載機で攻撃を加えたあとは、陸上基地からも続けて攻撃をかけるべし。もし空母を全滅させてしまった艦隊ならば、護衛戦闘機なしでもOKなので、爆撃機だけなら、沖縄、マニラあたりからでも十分に届くだろう。ただし注意しておきたいのは、1つのスクエアに2つ以上の米軍艦隊がいる場合もあることだ。このあたり、米軍もなかなかずるがしこい。

ここで、きわめつけの航空機運用テクニックを披露しよう。ゼロ戦や彗星など艦載機が陸上基地にいる場合、これをうまく利用するのだ。つまり、陸上基地から発進させ、米軍艦隊を攻撃したのち、わが軍の空母へ着艦させるのだ。これは空母艦載機が攻撃により減少し、そのぶん収容できる余裕があり、なおかつ搭乗員レベルが3以上という制約があるが、航続距離は基地への往復に比べ約半分ですむ。しつこいほど、あらゆる可能性をさぐって、米軍艦隊に航空機による攻撃をしかける。強大な米軍に勝つには、この波状攻撃しかないと思え。

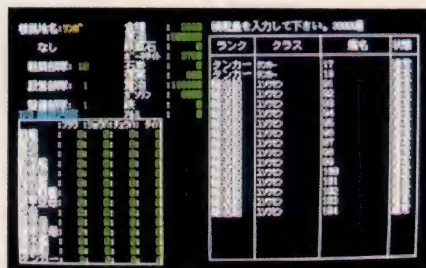
米軍艦隊は、空母を失うと撤退する。やはり航空機の有無は重要なのだ。しかしこれを追うのはやめよう。いったん沖縄へ帰港し、次の手を考えるのがよいだろう。

わが第二艦隊が、米軍第五艦隊と激突。一瞬「やばい」と思ったが、意外と敵の戦力が小さく、ひと安心。同じスクエアに両軍が入った場合、こうした戦闘が起きる。

シナリオ「機動部隊」の主力兵器。しかし、米軍の大型空母ヨークタウンを撃沈したときは、気持ちよかったなぁ。

大艦巨砲主義の人々へ

艦隊決戦という、大艦巨砲主義の人人にとってなんとも魅力的な戦い方もある。史実ではほとんどその役割を果たさなかった戦艦大和、武蔵の巨砲でバンバン敵を沈めてしまうというやつだ。残念なことに、先攻、後攻の決定はレーダー能力で行われるため、100%米軍が先攻となり、米軍の第１次攻撃で大量の損傷を受けるのがふつうである。

だが『太平洋の嵐』には、新しくそうした大艦巨砲主義の人々へのサービスとして、シナリオ選択のときに「F」キーを押すと、日本軍にレーダー開発値がプラス250されるという機能がつけられた。この機能はもちろんとてもアンフェアなので、「ゲームよりもとにかく、戦艦大和で敵艦隊をコテンパンにやっつけたいんだぁ」という、わがままな人だけに限ってもらいたい。

ソロン基地が猛爆にさらされている。米軍の攻撃機が、アベンジャー、コルセア、ヘルダイバーの艦載機であることから、ソロン近海に米軍機動部隊がいることがわかる。それにこの機数からみて、空母４隻以上の大艦隊だろう。

リンガ基地から、重油、原油、ボーキサイトを本土へ輸送する。物資輸送がけっこうジミで大変だ。

レイテとソロンにも

空母の運用もそうだけれど、陸上基地の航空兵力も、集中させてこそ効果がある。第１ターンに爆撃しておく必要がある敵根拠地はグアムとポートダーウィンぐらい。そのほかの基地航空兵力は、できるだけ集中させ、次のターンの攻撃に備えるのがいい。

とりわけ、レイテとソロンは、米軍機動部隊の攻撃を受けるので（米軍は沖縄、レイテ、ソロン方面に機動部隊を出現させてくる)、どうせ失うならば早めに、ほかの基地に移動させておこう。

このゲームでは、沖縄が戦略ポイントとなるので、ガソリンや重油、弾薬の量にはつねに注意して輸送ルートを確立しておきたい。

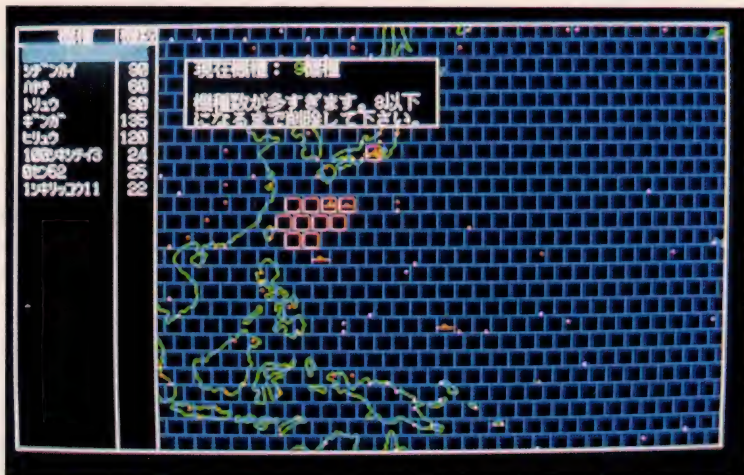
南方との戦略物資輸送ルートは、なるべくボルネオ島にへばりつくようにしたほうがいい。なんとボクの場合、中国大陸奥地からのB29の爆撃にあってしまったこともある。

陸軍の行動に関しては、〝忍〟の一文字だ。食糧、弾薬の補給に注意しながら、ただひたすら守り続ける。これしかない。

『太平洋の嵐DX』は、深く広く味わいのあるシミュレーションゲームだ。ボクだって、ようやくその〝やり方〟がわかったにすぎない。ボクのレポートどおりにやったら「バカヤロー、東京が占領されちまったじゃねえか」という結果になるかもしれない。おもしろい戦略を発見したら、ぜひポプコム編集部に一報してほしい。紅白歌合戦のころまでには、なんとか一度、勝ってみたいと思っている、きょうこのごろのボクなのだ。

ナンネイからコンメイへ陸軍が攻撃をかける。でもたぶん負けるだろう。

陸上移動フェイズでは、よーく各根拠地の物資を確認してから行うこと。

長崎から沖縄へ航空機を移動したが、あらら、大事件。１つの基地には８機種より多くの航空機を置けないのだ。泣く泣くゼロ戦52型を捨てる。

㊗MYAHKUNの同時進行レポート 前夜祭

サバッシュ

第0回

MYAHKUNである。突然だけど、今月からぼくがサバッシュの同時進行レポートをやることになった。とはいっても、じつはこの原稿を書いている時点では、まだ最後のバランス調整がすんでいないバージョンしか手元にない。もっとも、みんながこれを読むころには、もうちゃんと発売されているはずだけどね。まあそういうわけなんで、今回は完成直前の第0回という形でお届けすることにしよう。

まずは前哨戦 5人の仲間がそろうまで

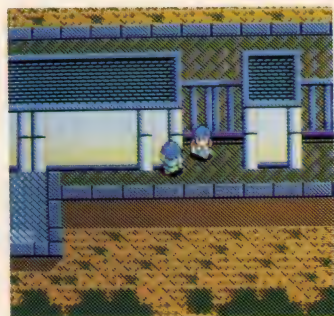
ストーリーやシステムなんかは、今までにさんざん紹介してきたんで省略することにして、いきなりスタートすることにしよう。だいたい今月はページが少ないのだ。

スタート地点はファルガナ地方はボージェントの町の前だ。まずとにかく町に入ろうとしたんだけど、いくらキーを押してもマーディが全然動いてくれない。はっきりいってアセったね。結局原因はマウスがつながっていたせいだったのだ。みんなも『サバッシュ』をプレイするときは、マウスをはずすようにしよう。

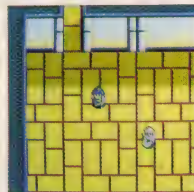
で、ボージェントの町に入った。すると、門番がいて金を出せという。しかたないから払ったよ。まったくセコイんだから。

とにかく町の中をうろうろ歩いてみる。とりあえず武器や防具をそろえようと思って店をのぞいてみたんだけど、高いのなんのって。持ち金だけじゃ全然足りやしない。だから当面はあきらめることにして、食料だけでも少し買っておいた。そのあと、いくつか家をまわってみると、ある家でロングソードをもらえた。やりぃ。買わずにすんだぜ。あとはウワサのカーラマンを探さなくちゃいけない。あちこち探して、ついに道場とやらを見つけたぜ。そこの地下で、カーラマンを1人雇ったんだ。3人のうちだれにするか迷ったけど、どれを選んでも大ハズレってことはないっていうJ.D.のことばを信じて、レベル3のロスタムにしちゃった。ま、目先の強さが大切ってことで。

お次はグレッシってんで、タージ村に向かった。タージ村はボージェントのすぐ西にある。雇えるグレッシは3人いるんだけど、予算のつごうで契約

■PC-8801SRシリーズ　7,800円　問新企画社☎03-263-6940

ボージェントの町の門が閉まっている。

アーマーを買おうとしたけど、高くて買えないや。

道場の地下へ行った。この人がカーラマンを紹介してくれるのだ。

タージ村でグレッシを雇った。

金が1000ティラといちばん安かったアリ族のパロにしてしまった。どっかのおばさんが雇うならアリ族にしろっていってたことだし、ま、いいか。

今度はジャダ村に行くことにする。今回はあまりスペースがないんで、くわしく書けないけど、移動中には当然敵に遭遇したりするんだぜ。でもこのへんにいるやつらはあまり強くないから、3人いればムリさえしなければ心配いらないみたいだ。戦闘で勝てば経験値とお金が手に入る。レベルが2になるには経験値が100あればいい。

途中にギャリバスの隠し砦ってのがあったんで、入ってみたら、中には宝箱がかなりあった。中身はもちろんお金だ。実際戦闘でかせぐお金だけじゃとてもやってなんかいけないもんね。ただし砦の中の敵はけっこう強いから、まともに戦わないでさっさと逃げたほうがいいかもしれない。こうして意外ともうかったんで、いったんボージェントにもどって、マーディに安めのヨロイを買っておくことにした。主人公がすぐ死んだんじゃたまらんもんね。

で、ジャダ村でジャダに会ったんだけど、娘たちはさらわれてしまったというのだ。カルムの塔とやらにいるらしいってんで、さっそくそこへ向かった。

途中でナーム村を見つけたんで、寄ってビリンチを雇っていくことにした。村にはいろんなヤツがいるんだけど、みんな足もとを見やがって、ふっかけてくる。まいったなあ、と思っていると、偶然1人の男とぶつかった。ためしに面接してみると、いままでのヤツとちがってなかなか好感がもてたんで、ルベーダという名のその男を雇うことにした。これでパーティーは4人だ。

カルムの塔は水路だらけ。それでも水を抜きながら進んでいって、なんとか塔の奥で魔術師を見つけたんだけど、ジャダの娘たちは岬の館に連れていかれたんだって。クソッ、ひと足ちがいか。魔術師にハンマーをもらったんで、パロに持たせた。これがあればカベをこわせるらしいんだ。とにかく早く岬に行ってジャダの娘を助けなきゃ。

岬の館は、タージ村の西にある岬のトンネルをぬけたところにある。岬のトンネルは入り口からちょっと左に行ってからずっと上に向かえばぬけられるぞ。途中のわき道には宝箱もけっこうあるからチェックよろしく。

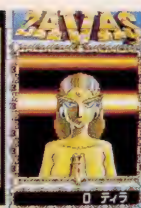
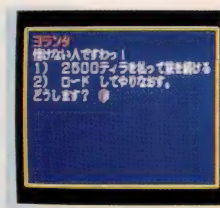
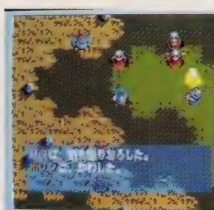
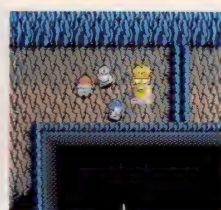
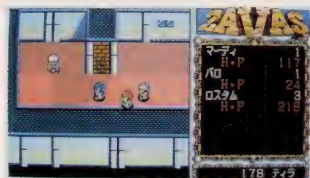
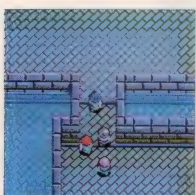
館の中はかなり広い。それにモンスターたちもかなり強いヤツが多いんでだいぶ苦労するのだ。ここに来るまでに、ある程度レベルを上げとかないとちょっとキツイかもしれないぞ。

それでもカベをこわしながら進んでいって、やっとのことで牢獄に閉じこめられていた3人娘を助け出した。と思ったら3人ともさっさと帰っていっちゃうんだもんな。なんなんだよ、もう。

とにかくジャダ村にもどることにする。もどるのはジャダの杖を使えばいいんだから簡単だ。ジャダに会うと、3人のうちの1人を連れていっていいという。だれにするか考えたんだけど、やっぱり女の子は多少いくじなしでもすなおなほうがいいってんで、次女のファラナークにした。まあ、戦いは男どもに任せなさいっ、てなもんである。

これでサージも加わって、パーティーは5人そろったわけだ。さあこれからが本当の冒険だ！といいたいところなんだけど、だいぶ途中をはしょったというのに今月はもうページがないのだ。う～ん残念。来月からはページもふやして、完成版を使ってもっとキチンとやるから今月のところはこれでカンベンしてほしい。

来月からがいよいよ本番だぜいっ。

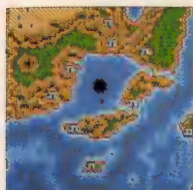
イルマクのホコラには重要なアイテムがあるぞ。

「おおマーディよ、死んでしまうとはなさけない」というわけでヨランタのお世話になるのだ。

戦闘モード。とくに強い敵でなければ、ただ見ているだけでもなんとかなる。

岬のトンネル。ブートス像に触れると道が開けるぞ。

ジャダに会ったけど、娘たちはさらわれてしまったという。

岬の館にやって来た。

カルムの塔では水門を開いて通路をつくりながら進んでいくのだ。

ジャダの3人娘を助け出したのに、長女と三女のことばはなんだ！感謝ぐらいしろってーの。

カルムの塔の奥で魔術師を見つけた。でもジャダの娘たちは岬の館に移されてしまったのだそうだ。

カベをぶちこわして進んでいくと宝箱が。

小学館
ポプコムが総力を結集して製作。
RPGの歴史を変える超大作
「サバッシュ」いよいよキミへ。
みんなに楽しい
POPCOM SOFT

超新作ソフト大特集

ソーサリアン追加シナリオVol.2

戦国そうさりあん

日本ファルコム　PC-9800シリーズ、PC-8801SRシリーズ、PC-88VAシリーズ
X1turboシリーズ、10月21日発売予定　各3,800円
それぞれ同機種、同メディアの『ソーサリアン』が必要です

ぬあんと、ソーサリアンたちが戦国時代の日本にやって来た、ヤァヤァヤァ！

『ソーサリアンシステム』も、いよいよ好調って感じで、ついに、Vol.2が出ることになった。今度は、舞台を日本の戦国時代に移してのご登場である。

前作のVol.1も好評だったけど、今度のは舞台設定がかなり特殊なので、かっなり目新しさも出ていて、さすが『ソーサリアンシステム』という感じ。とにかく、BGM、敵キャラ、背景など、シナリオのほとんどの部分をシナリオディスクに入れている、という強みである。さてさて、ソーサリアンたちを待ち受けている事件とは……。

バックストーリー

ペンタウァのはるか東方に、日本があったんだね。それも、戦国の世の中だっていうんだから、いやあ偶然とはおそろしい（ナニいってんだか)。さて、この『戦国そうさりあん』は、5本のシナリオが、時代順にならんでいて、前のシナリオを解き終わっていないと、冒険が先に進まないようになっている。どのシナリオを選んでも冒険に出発することはできるんだけど、途中からストーリーが進展しなくなってしまうんだ。ここらへん、しっかりチェックしておかないと、悲惨な目にあうから気をつけて。

シナリオディスクまるごと戦国の日本だから、これは番外編なのかな。それでもマップのイメージやBGMも、そうとうリキが入っていて、最初の画面を見たときから「これは楽しめそうだぞっ」と、もりあがってくるものがある。シナリオやグラフィックのデータが以前のものよりずっと大きくなったので、88やX1用の2Dのディスクでは1枚に入りきらなくなってしまった。それを聞けば、この『戦国そうさりあん』が、ただ単に奇抜さだけをねらったシナリオではないことがわかるだろう。

後半のシナリオは、例によってサブキャラが参加してくるらしい。全体を同じパーティーで解かなければならないので、すべてのシナリオが3人制となっている。前半のシナリオでは、サブキャラが登場しないでデータがあいたぶんを使い、犬が画面を走りまわっていたりしてユカイ。会話も多いしマップも広いから、心してプレイするように。

とりあえず、シナリオ5本のご紹介である

▼戦国そうさりあん　壱　武田信玄（たけだしんげん）の章

時は1572年。甲斐の国の武田信玄は、大軍を率いて京の都をめざして進軍しつつあった。信玄の背後で、ただならぬ力が彼をあやつっているらしいのだ。彼の強さの秘密を解き明かし、敵の正体を知り、そのもくろみをくじくことが、最初のシナリオの使命だ。

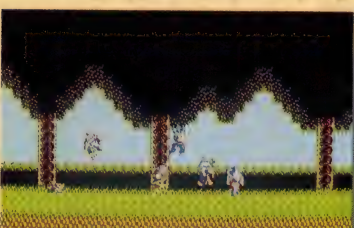
荒野に張られた本陣と、その周辺にある村々が冒険の舞台となっている。わらぶきやかわらぶきの建物が、いかにもって感じによく描かれていて、やっぱり日本だなあと感心してしまう。

▼戦国そうさりあん　弐　織田信長（おだのぶなが）の章

壱の時代から、約10年後の話となっている。場所は京都へ移り、五条大橋や本能寺、琵琶湖周辺が舞台だ。本州のほぼ半分を征服した織田信長も何物かにあやつられているらしい。このシナリオは、なんといっても雪景色がキレイ。夜景の青さと、空からチラホラ降ってくる雪が、寒さをつのらせますねえ。画面を見ているだけで、しんしんと冷えくるぜよ。建物のつくりなんかも、ちゃんとシナリオごとに変えてあるのも立派です。

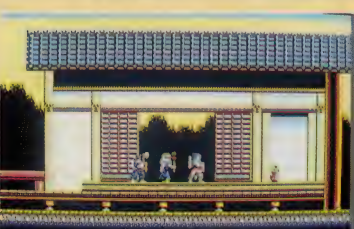
▼戦国そうさりあん　参　豊臣秀吉（とよとみひでよし）の章

時代は、さらに15年ほどのち。日本の歴史に干渉を続けている「魔」は、今度は豊臣秀吉を目標にしたようだ。秀吉といえば、堺の港。この貿易都市でいろんな人（ほとんどバーサンばっかりだけど）から話をききまくり、いよいよ大坂城に乗りこんで事件の究明に当たる。このシナリオ、とーっても会話が多いから、ぼけーっとプレイしていたんじゃ、ストーリーを追いかけられないかもよ。大坂城の門は、さすがに画面いっぱいにデカイ！

▼戦国そうさりあん　四　真田幸村（さなだゆきむら）の章

出ました、真田幸村！　別にミーハーなファンというわけではないけど、名前を聞くとわくわくするね。本人が出てくるのかどうかは、今のところわからないのだが、「魔」の力で彼がよみがえったという情報が入った。

ソーサリアンの一行は、その真偽を確かめるために、忍者の里へとおもむく。

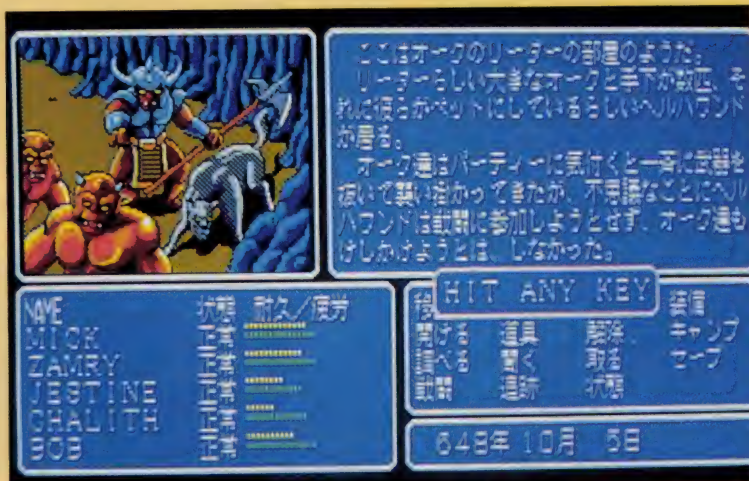
暗い森の中を進んで行くと、早くも忍びの者の襲撃を受ける。こいつらがなにせすばやいし、カッコイイのだ。さらに進むと、忍者屋敷が待っている。

▼戦国そうさりあん　五　徳川家康（とくがわいえやす）の章

ソーサリアンたちへ、徳川家康から「江戸の城へと出向いてくるように」との書状が届いた。真田の里での功績をたたえてくれるのか、それとも何かほかの理由があってのことなのかわからない。江戸城にも「魔」の気配が感じられるというから、行ってもタダではすまないだろう。舞台は、ほとんどが江戸城の中。これがとんでもなく入り組んでいるうえに、めちゃくちゃ広い。ふすまや障子が細かく描かれているところなんかも注目したいね。

アドバンスト・ファンタジアン

クリスタルソフト　PC-8801SRシリーズ　11月10日発売予定　価格未定
（X1、PC-98、MSX、X68000版にも移植予定）

職業：冒険者 ライバル：自分 なんちゃって

時代は『ファンタジアン』のころから1000年以上ものちのこと。今では『ファンタジアン』のことは英雄伝として伝えられているのみである。この時代が来る700年前のこと、この世界に巨大な隕石が落ち、この隕石の影響でいろいろなことが起こる。まず、墜落した隕石が吹き上げた灰が空中に舞い上がり、太陽光線がささないため、世界じゅうが冬になってしまう。さらに、隕石が落ちたときの衝撃で世界全体がかたむいてしまう（この世界は球形ではなく、板のように平らなのだ）。おかげで世界の秩序が乱れ、暗黒の時代が過ぎていく。それから700年の間に、この暗黒の時代を切りぬけて、なんとかまともな社会をいち早く再建したのが人間たちだった。彼らは、町をつくり、人間以外の種族もそこに集まるようになる。たくさんの種族が集まってできた町は、王政でなく職業ごとのギルドによって運営されるようになる。その職業ギルドの一つに、冒険者を管轄するギルドがある。遺跡の発掘や、洞窟の探検といった危険な冒険を請け負うプロの冒険者に仕事をあたえるのが、このギルドの主な仕事だ。プレイヤーは、この冒険者として、ギルトから仕事をもらう。ギルドで請け負った冒険を解決すれば、ギルドから報酬をもらえる。報酬は経験値という形でもらえる。この経験値を自分の能力にふり分けていき、自分を育てていく。こうやって、自分やパーティーを育てながら、より大きな冒険をこなしていくうちに、700年前の隕石の秘密と深くかかわる事件を請け負うことになっていく。

システムは かなり正統派

基本的には、パーティーを組んで、ダンジョンにいる敵をたおしながら、目的を達成するという、『ウィザードリィ』タイプのゲームなのだが、今までのパソコンのRPGにある不自然な部分をなるべく除いた形になっている。まず、モンスターたちは貨幣経済をしているわけではないので、たおしたとしてもお金が手に入らない。経験値にしても、１つの仕事をすべて解決したときにギルドでもらえるようになっている。これは、経験値かせぎのモンスターの大量殺りくをなくすため。「あれをやっていると、どちらが悪者のモンスターなのかわからなくなってくる」という、作者本多さんの意見は確かにいえてる。せまい洞窟の中でひっそりと宝を守っている生き物を、自分のレベルアップのためだけにあんなに殺しまくっていいものかと思ってしまうよね。

プレイヤーの操作するキャラクターは、初めは単なる一般市民程度の能力しかもっていない。種族によっては体力など少々ちがうが、ほかのパーティーを組む仲間も同じだ。彼らが能力をのばすことができるのは、ギルドで請け負った仕事（冒険）を解決して、経験値をもらってからだ。もらった経験値を、いくつかの能力をふやすためのトレーニングに費やすことができる。これによって、さまざまな能力をもつようになるのだが、この能力がたくさんあるので全部をふやすということはできないし、そうしようとしても、あまり意味がない。各キャラクターの種

族に合った能力をのばしたりして、早くパーティー全体が、バランスのとれたものになるようにするのがベストだろう。魔法についても同じように、経験値を使ってスペルのようなものを覚えるのだが、このスペルのようなものというのが、エレメントといって、効果・威力・成功率・疲労度の4つの種類からなるものだ。この4種類のエレメントをたくさん覚えてうまく組み合わせることによっていろいろな魔法をつくり出すことができるというわけだ。

武器店に行くと、初めはよくある武器のリストを出してくれるのだが、そのうちのどの武器かを選ぶと、今度はその武器の性能のちがいによるさらに細かいリストが出てくる。この武器のパラメーターがまた凝っていて、攻撃RK（破壊力）、技能RK（使うのに必要な技能）、BC（使いやすさ。成功率がプラスされる）、ENC（持ち運びやすさ）、HD（ハンディーさ。片手用か両手用か）となっている。技能RKは、武器によっていろいろな基準で数値が決まっている。たとえば、長剣はある程度の筋力と俊敏性がないとだめで、クロスボウはある程度の筋力と集中力がないとだめとかいったぐあいだ。で、持ち主がこの技能RKに見合った能力をもっているかをいちいち確かめながら買い物をしていたのではらちがあかないので、はじめから使えない武器は赤くなっていて、めんどくさくなくていい。もちろんパーティーのキャラは一人一人別々に買い物をする。

途中、質問を受けることも…。

リアルな戦闘も楽しみ

戦闘も、基本的にはかなりオーソドックスなものだが、今までのパソコンのRPGにはなかった機能がたくさんついている。これらは、ボードゲームのRPGの戦闘が参考になっているようだが、ボードゲームではリアリティーを出そうとするあまり、こまかい効果や動きの計算が複雑になって、かなりめんどうな計算をその場その場でしなければならなかったものだ。パソコンにしてみると、めんどうな計算はすべてパソコンがしてくれるので、ボードゲームで出したかった効果がよりスムーズに表現できるようだ。

戦闘は、たがいにパーティーすべてのキャラを移動させ、次に攻撃をさせるというもの。移動できる順番は、キャラクターの敏捷性の大きい順に動ける。移動できる量もそれぞれちがっている。うまく、敵の横にまわると攻撃したときの命中率が5パーセント上がる。後ろからだと20パーセントも上がる。これは、敵のキャラクターによってちがっていて、トロールのようなでかいやつだと、どこから攻撃しても20パーセント上がり、後ろからだと40パーセントも上がる。逆に小さくて動きのいいモンスターの場合はどこから攻撃しても命中率が上がることはない。

アイテムごとに能力値がある。

ヒットポイントは大きく分けて、耐久力と疲労度の2つある。疲労度は、かすり傷程度のダメージを受けたときに減っていくもので、これが0になると、今度は耐久力が減ってくる。耐久力が0になると、昏倒といって、たおれてしまって戦闘できない状態になる。こうなると、あとは町に帰って治すしか方法がない。耐久力が0になる前に、休憩すれば疲労度は耐久力の値だけ回復する。耐久力は宿で寝れば1つだけ回復するが、キャンプの場合は回復しない。敵の攻撃が強力だと、いきなりこの耐久力が減ることもある。ま、昏倒しても回復させることができるということで、あまり死なないようになっているのだが、昏倒しているまま、敵の魔法の威力の範囲内にいたり、洞窟の罠にかかったりすると死んでしまうこともある。キャラクターの成長が、冒険ごとにしかできないというゲームの性格上、育てたキャラがゲームの途中で死んでしまうのは、そのあとの展開にかなり厳しいものがある。それだけ、メンバーの「死」というものは大変なことなのだ。全体のバランスからいって、そう簡単に死ぬことはないだろうと本多さんはいっている。

基本的にはメンバーの交換はできないようになっている。一度冒険をともにしたものは、そう簡単に別れることはないだろうという考えからだ。

さまざまな仕事が待ってる。

戦闘画面。

フェラーリ

エレクトロニック・アーツ　PC-98シリーズ　10月30日発売
X68000 来年2月発売予定

F1日本グランプリ同時発売

F-1レースの醍醐味を満喫できる！

『フェラーリ』は、実際のグランプリ・フォーミュラ・ワン・レースを、決勝レースのみでなく、マシンのセッティングからテスト走行、FIシリーズへの参加と、FIレースのすべての行程をシミュレートできるように作られたゲームだ。年間のスケジュールにそってゲームに参加することができる。ロードしたときから、時計はスタートし、第I戦へ向けての準備にかかる。戦いはすでに始まっている。

ゲームはホームサーキットであるFiorono（フィオロォノ）でのマシンのセッティングから始まる。Fioronoではレースコントロール、セッティング、風洞実験、テスト走行などができる。基本的にエンジン、ギアボックス、タイヤ、サスペンション、ウイングの5つのパートで構成されている。これらのセッティングをコースのコンディションに合ったものにすることが必要だ（コースの条件の中には、天候までも関係してくる）。

マシンのセッティングも手軽にできる。

また決勝レースでのスタート位置を決定するための2つのクオリファイ（予選レース）と決勝レースとのセッティングのちがいも考えなくてはならない。チーフクルーとしてマウロという助言者がついている。彼はピットやガレージに入ったときに彼のすすめるセッティングを示してくれる。基本的なセッティングはすべて各レース場にあるピットで行える。

レース画面は超リアル。

Fioronoだけに3つのテスト用施設がある。ディノルーム、ウインドトンネル、テストコースがそれだ。ディノルームでは、エンジンの回転数、エンジンライフ、ターボチャージャーのブースト圧、ROMタイプなどの調整を、馬力、トルク、燃費の変化を見ながら調整することができる。ウインドトンネルでは、マシンの前後についているウイングの角度の調節を、ダウンフォースと、空気抵抗の影響を調べながら調整できる。テストコースでは、ガレージやピットでチューンしたマシンの性能を確かめるために十分走りこむことができるコースである。これらのテスト用施設やガレージを使って、基本的なセッティングを行い、テストコースでの走りこみによってマシンの性能をうまく引き出せるようにテクニックを上げることができたら、さっそく第I戦に向けて出発だ。

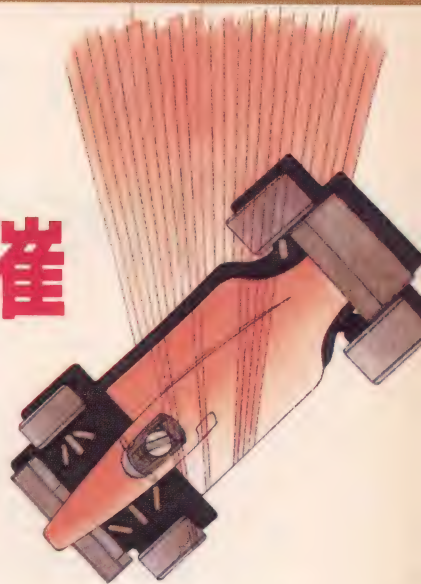
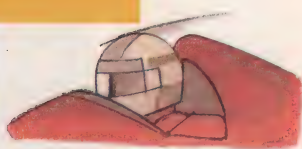
第I戦はリオで行われる。Fioronoのコントロールパネルでカレンダーを変更して移動したり、決勝戦だけに臨むこともできる。またコントロールパネルでは、技術レベルの調整によってゲームの難易度をF2やF3に変更することもできる。シリーズに関係なく、世界にあるすべてのFI用のコースをまわることもできるが、やはりFIの醍醐味を味わうならスケジュールにそってレースに参加するほうがいいだろう。シーズンのスケジュールは1986年に実際に行われたレースのものである。選手のデータなどもすべて1986年の記録にもとづいている。フェラーリのマシンも当時使用されていたF186をモデルにしている。レース場への移動も輸送トラックを使うほうがより臨場感のある展開を楽しめる。輸送トラックを使う場合、輸送にかかる時間も頭に入れてマシンのセッティングを行わなければならない。

ラップタイム。世界のカベはまだ厚い！

さて、マシン走行であるが、ここまでリアリティーを追求した画面構成も少ないだろう。F186のコックピットの計器類の配置までもそっくりにつくった座席から見た光景は、実際のコースから見た景色をそのままに再現している。体力と頭脳の両方が要求されるFIレース。キミは勝ち抜くことができるか！

ポプコム・EA
共同企画

『フェラーリ』誌上グランプリ開催

『フェラーリ』のPC-98シリーズ移植版が、日本グランプリ開催日同時発売と、衝撃的なデビューを間近にしている。この『フェラーリ』の誌上グランプリを、このたびエレクトロニック・アーツ（EA）の協力を得て開催することになった。『フェラーリ』の中にあるコースのうちのいくつかのラップタイムを競うもので、優勝者はトロフィーと、来年にEAが発売する新作ソフト1年分をすべてもらえるという超太っ腹な企画である。参加しない手はないぞ！

イラスト／南辰真

ルール

ルールは簡単である。98シリーズ版の『フェラーリ』をプレイして、リオ、モナコ、デトロイト、ホッケンハイム、モンザの5つのコースのうちのどれかからコースを選び、1台で1周走ったとき(テスト走行でもフリー走行でもOK)のラップタイムのうち、いちばんいいもののピットでの画面写真を撮り、その写真といっしょにコース名・フェラーリのセッティングを書いたものを「ポプコム・『フェラーリ』誌上グランプリ係」まで郵送する。技術レベルは、F1の場合に限る。1周でいいということは2周目のことを考えなくていいのだから、燃料を少なくするなど、それなりのセッティングを考えてみよう。どんな天候でもかまわないが、晴れの日のほうがいいタイムが出る。

発表

12月号で、参考タイムと攻略法の紹介。89年1月号で、応募されてきたタイムを集計した途中経過を発表。89年2月号で優勝者の発表を行う。応募は、1通で1つの最高タイムの写真のみであるが、1人で何通応募してもよい。途中経過などで自分のタイムが低い順位にあったら、またそれ以上のタイムを出すようにがんばろう。途中経過の段階でのトップにも賞品が出るから、小手調べを兼ねてこちらをねらうというのも、うまいやり方だろう。

賞品

まず、応募してきたすべての出場者に、『フェラーリ』特製のポスターをプレゼント。

途中経過の時点でのトップには、『A・FOX』を含むEAの新作4本をプレゼント。

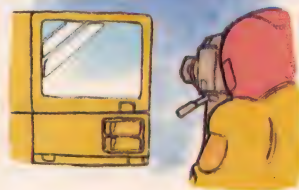
そして、気になるグランプリの賞品だが、各コースごとに優勝者を選び、1位にはEA特製の卓上トロフィーと、EAが89年に発売するPC-98版のソフトをすべてプレゼントしてしまう。当選した人は前代未聞の超うれしいできごとになるであろう。2位以下6位入選までは、盾とEAオリジナルTシャツである。いきなりもり下がると思うかもしれないが、競走の世界は優勝しなければ意味がないのである。厳しい世界なのである。

応募方法

応募に必要なのは、ラップタイムの画面写真1点と、このときのセッティング（エンジン、ギアボックス、タイヤ、サスペンション、ウイングの状態）を記録したもの（これも、画面写真でよい）。そして、応募者の住所、氏名、年齢、職業（学生の場合は学年）を書いて、下のあて先まで送ること。締め切りは12月1日の消印まで。『フェラーリ』に関する感想や、よいタイムを出すために自分が編み出したテクニックなどをいっしょに書いてくれればなおけっこう。ま、それで賞をもらえるということはないけど、誌上では紹介するよ。

あて先：東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル「ポプコム編集部　『フェラーリ』誌上グランプリ係」

写真の撮り方

ところで、画面写真についてだが、撮ったことのある人なんてほとんどいないかもしれないが、そんなにむずかしくないのでチャレンジしてみてほしい。とにかく、タイムとコースがわかればいいのだからそうむずかしく

考えることはない。

まず、モニターの前にカメラをセットする。このとき、三脚で固定したほうがいいが、なければ何か台を使って画面と同じ高さにセットする。シャッターを押すときはブレないように注意しよう。シャッタースピードが速すぎると走査線が出てしまうので1～2秒で撮影しよう。フィルムはふつうのISO100のネガフィルムでよい。撮影するための部屋はできるだけ暗くしよう。

ファースト クイーン
First Queen

呉ソフトウェア工房　PC-9800シリーズ
価格未定

快作『シルバー・ゴースト』の移植版は、名前を変えてマップ、シナリオもまるごと新しい16ビット専用！

ほんの一部！

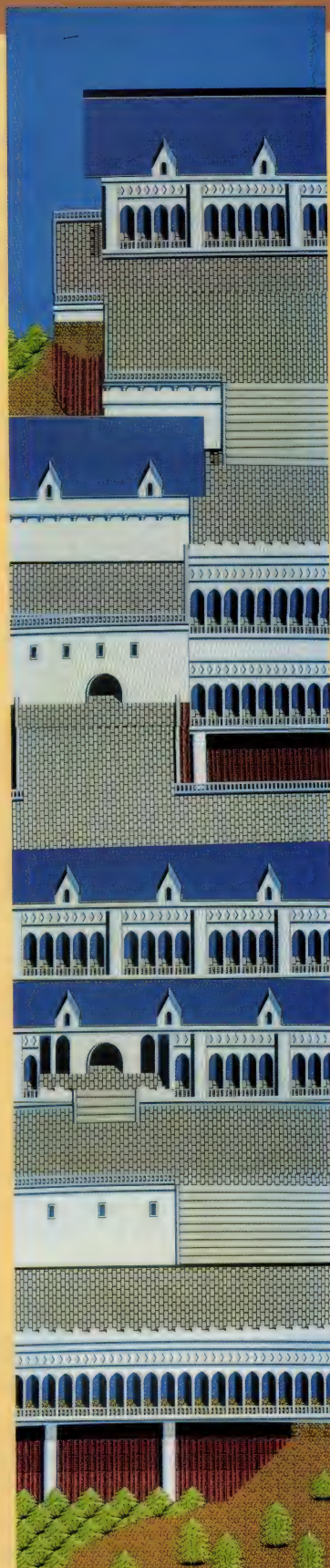
（どうせやるならでっかいほうがいい）

『シルバー・ゴースト』の98への移植は順調に進んでいた。けれども、さすがに88の能力をフルに引き出したに近いゲームでも、16ビットのメモリー量を前提にすると、そのままの移植ではこぢんまりしたものにしかならない。もちろん、マップをそのままに、キャラの種類やシナリオの細部を凝ることで、十分におもしろいゲームを作ることはできる。

16ビットへの移植では、グラフィックの強化がメインで、その増加したデータの処理に、メモリーや実行速度を奪われてしまうのがふつうだ。また、新しくシナリオやマップをかき起こしていたんでは、せっかくの移植の利点が失われてしまう。８ビット版で勝ち得た評判を生かして、16ビットのユーザーにも買ってもらおう、楽しんでもらおうというのが目的だからだ。だから、話題性が続いているうちに、できるだけ早く、移植をすませてしまわなければならない。完成したものがあるとはいっても、16ビット機用にプログラムし直すのや、グラフィックのかき直しなど、簡単な作業ではない。

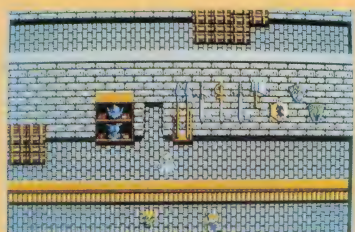
ところが、最近は98でゲームを開発するところが少なくない。先に98版が発売され、あとから８ビット機に移植される。そういったソフトは、企画の最初から、16ビット機の能力を考えて作られているわけだから、完成度そのものは移植版と比べものにならないくらいよくできている（かといって、８ビットからの移植のほうがつまらないかといえば、それは問題が別なのだが）。

ソフトハウスにしてみれば、話題をとれるかどうかというのは、死活問題といえる。呉ソフトのように年１～２作しか新作を作らないところでは、ユーザーの目をひくことは重要だ。まして、『アルゴー』も『シルバー・ゴースト』も、アイデアの新奇さで評判をとったわけだから、なおさらそのイメージをこわすようなことはできない。

かくいうわけで（本当はいろいろと内部の事情もあったようだが）98版『シルバー・ゴースト』はお蔵入りとなり、マルチキャラのシステムを生かしたまま、別シナリオの新作として開発が進められることとなった。

広大な土地に住み分ける個性豊かなキャラたち

タイトルは『ファースト・クイーン』と決定している。やはり中世イングランドを舞台としていて、タイトルの意味は、最初の女王の即位にまつわる戦いといったところ。もちろん、オリジナルのストーリーで、現実のイギリスの歴史とは関係ない。呉ソフトの特徴ともいえる、神話・伝説物からははずれるが、98版自体が番外的なあつかいだから、とくに気にするほどのことでもないかな。

現在までに判明している仕様を発表しておこう。開発にとりかかったばかりという段階だから、このあといくらでも変更される可能性があるからね、

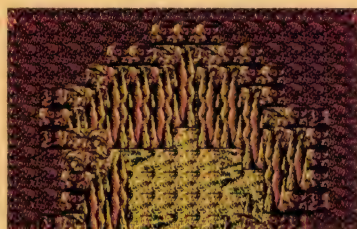
キャラ数制限がなくなって、ごらんのとおり！

ショップの中は、こんな感じ。

あくまでも目安ね。まずはマップからいこうか。基本となる移動エリアの最大サイズは、256×128キャラ。画面に換算すると、縦が約21画面、横も約6画面という、とほうもない広さだ。88版では、128×32だったから、いっきょに8倍の面積となった。このままでは広すぎるので、分割してつなぎ合わせた変形マップとしたり、一部2重マップとすることで時間経過を表現したりする予定だ（そっくりそのまま全体を使っているとんでもないマップもあるけど）。

この基本エリアは、一つ一つがいろいろな種族の住む国や地方という設定である。国は7つあって、そこに10種族以上のモンスターや人間族がバラまかれる。基本エリアは全部で9面で、建物の内部、エリアとエリアをつなぐ小さなエリアをふくめると100シーンをこえるだろうという話だ。

おおっ、教会も大きくなった。

キャラクターは64種類考えている。1チームの人数は20人、タイプの制限はなくなった。実験では、1画面に敵味方2チームずつ、計80キャラが同時に出現しても、処理速度に問題はないそうだ。100キャラをこえると、VMあたりでプレイが苦しくなるという。ちょっと想像しただけでも、壮観な眺めになるだろう。

肝心のストーリーだが、やはり主人公が諸国をまわって味方についてくれる仲間を探すスタイルとなる。この地方最大の城を占拠して悪政をはびこらせている女王に対抗して、クーデターというか、一揆というか、とにかくこれを打ち破るべく勢力を集めなければならない。この動きを知った女王側も、兵を動かし近隣の国に圧力をかけ妨害してくる。それぞれの部族は、交渉しだいで、味方となったり敵側についたりするというから、プレイのたびに状況が変化して、いよいよシミュレーションらしくなる。種族間で敵対関係や、感情的な好ききらいも設定され、すべての種族を味方に引き入れることはできない。能力もさまざまだから、少ない人数でも強力な部隊を編成できたり、数が多くても役に立たないということもある。特性を利用して、レンジャー部隊のような奇襲攻撃も考えられる。いずれにしても、モンスターの設定などはこれから。今のうちなら、こんなゲームにしてほしいと、リクエストのはがきを書く手もあるぞ。

地下の大帝国(？)も出現する。これはその準備マップ。

98用に新しくかき起こされたチビキャラたち。

King of Magic

コスモス・コンピューター
PC-98、88シリーズ　価格未定

魔法世界の平和が乱された。全土を統一してドラゴンに立ち向かうのはだれだ！

舞台となる大陸全体。マークのあるエリアはそれぞれの勢力の領土。

4種族が大陸の覇権を争う

ひさびさに、戦略規模のシミュレーションの登場だ。背景設定はファンタジーで、1つの大陸を舞台に、エルフ、ドワーフ、人間族、モンスターの4大勢力が国とり合戦を展開する。

もともと先代の王さまが、全土を統一して治めていたのだが、その王がドラゴンとの戦いで相打ちとなってしまい、再び大陸に戦乱の世がおとずれたというわけだ。しかも悪いことに、死んだはずのドラゴンが復活して、活動を開始したという。ドラゴンの妨害を受けつつ、大陸を手中に収めるのは、いったいどの部族なのか？

というわけで、当然のことながらプレイヤーは最大4人までゲームに参加できるシステムになっている。マルチプレイヤーゲームという点でも、待望の新作となる。プレイヤーの人数は、1～4人の間で自由。残りの勢力は、コンピュータがコントロールする。そこで気になるのは思考ルーチンだが、これは種族ごとに用意されるらしい。モンスターはモンスターらしく、攻めてくるという展開が期待できる。

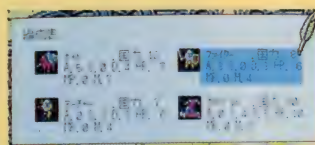
エリアの数は40と、これはかなり多いと考えたほうがいい。特徴的なのは、タイトルにもあるように、マジックのシステムを戦略ゲームにとり入れている点だ。マジックは、相手側の領土に影響をあたえる戦略魔法と、戦闘シーンで使う戦闘魔法の2つに分けられている。戦略魔法は12種類あって、地震を起こしたり、疫病をはやらせたりして相手の国力を減らすとか、自分の領土を相手の魔法から守ったり、軍隊を別の領土へテレポートするといったことができる。

何の絵でしょうね。

戦闘魔法は16種類が用意されていて、攻撃力や防御力を上げたり、エレメンタルを呼び出して味方に加えるといった使い方をする。戦闘魔法に関しては、種族やキャラクターによって使える呪文に制約があったり、まったく使えなかったりもするらしい。

国力を消費して、新しい部隊をつくる。

軍隊の指揮官として、ヒーローを登場させているのも興味深い。コマンドのなかに、人材を探すというものがあり、占領している領土の中から、傑出した人物を連れてくるわけだ。このヒーローによって、部隊の能力が、増減する。エルフ、ドワーフ、人間族は共通で200人ぐらいだが、モンスターだけは別あつかいで、50人ぐらいが用意される。

BGMが勢力ごとにかわるなど、楽しい演出もあり、ゲームバランスしだいで名作となる条件はそなえていそうだ。あとは、細かなランダムイベントや、思考ルーチンで特色を出せればといったところ。注目株だな。

戦闘シーン。各エリアによって異なる。

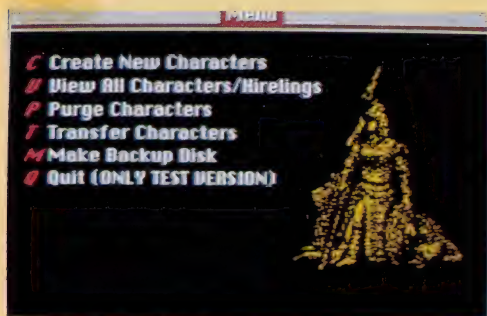
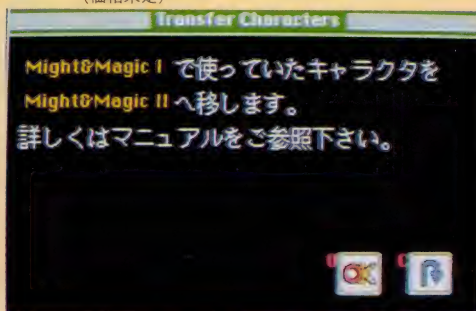
北部では、雪景色だったりするのだ。

マイト・アンド・マジック ブックII

スタークラフト

PC-98シリーズ　2DD、2HD/3.5インチ 5インチ 10月末発売予定
PC-88SR以降、VAシリーズ専用 5インチ 2D 11月末発売予定
X1シリーズ　5インチ 2D
FM77AVシリーズ　3.5インチ 2DD
X68000シリーズ　5インチ 2HD
MSX2　3.5インチ 2DD
（発売日未定）
（価格未定）

画面一新、鳴り物入りの「M&MII」のお通りだい！

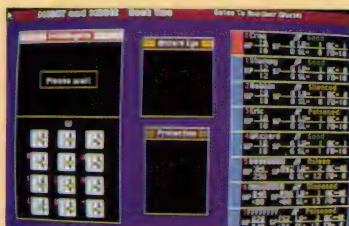
Transfer Characters
Might&Magic I で使っていたキャラクタを
Might&Magic II へ移します。
詳しくはマニュアルをご参照下さい。

もちろん前作のキャラクターを移動させて使用することもできるのだ。

ユーティリティーディスクのメニュー画面。

あっぱれ！M&MブックII

いやー、5カ月ぶりの登場だね。私が「M&M学術調査隊」の隊長であーる。『M&M』の続編、『マイト・アンド・マジック　ブックII』が10月末に、日米同時発売という形で、とうとう発売されることになったのだ。写真を見てもらえればわかるとおり、『M&MII』は、あの『ファンタジーIII』のようなアイコン形式の画面となってよそおいも新たになって登場するのである。

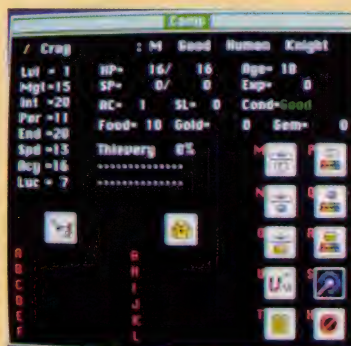
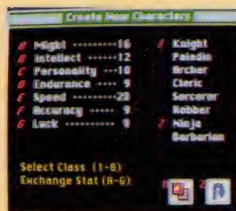
98シリーズやFMAVシリーズではマウスによって、操作性が飛躍的にアップされた。これにより、スムーズなゲーム運びができることになった（88やX1シリーズではマウス対応でないのが残念！）。

さて、画面が変わったほかに、今回の大きな特徴といえば、パーティーが8人まで組めるようになったこと。また、新しい職業(NINJAなど)ができたことだ。また、呪文の名前が、前作では日本語表示だったのが英語表示になった。これはとてもウレシイじゃないか。

メイン画面。8人までパーティーが組める。

ストーリーは、別世界の門の向こう側という設定だが、具体的にはまだはっきりしてないという。アメリカからの資料があまり来ていないから、ということだ。このあたり、日米同時発売というのがいかにむずかしいかということを物語っているのだ。

アイテム、モンスターは前作と半分くらい入れかえられるというから、新しいアイテムやモンスターとゴタイメンということになる。

マップは、前作よりもまたひとまわり大きくなる予定。しかし、今回は呪文によって、それまで歩きまわったところの地図が画面中央に表示されるということなので、マッピングがとてもしやすくなったとのこと。それでも全部マッピングするのはなかなか大変な作業になるというのは変わりがない。それに、これは予定だけど、『ブックII』をコンプリートした人のなかから抽選でアメリカ旅行がプレゼントされるらしいのだ。とにかく、『マイト・アンド・マジック　ブックII』には、期待せずにはいられない！

キャラクターメイキングはこの画面だ。

キャンプモード。アイコン表示でシンボルマークがたくさんならんでいるぞ。

シャティ CÁTTY

システムサコム　PC-8801SRシリーズ　Ⓣ8,800円　11月発売予定

「サバッシュ」か先か「シャティ」が先かと、業界の話題になっていた（!?）「シャティ」が、ノヴェルウェアシリーズの第3弾として、ようやく発売されることになった。待たせてくれただけに、しっかりしたストーリーに仕上がっている。

主人公ジュリアス・リンチ。統一陸軍をしりぞき警備会社に勤務。

舞台は近未来だ！

殺されているデロガ博士。リンチ（あなた）は、まず何をすればいいのか？

「いやあ、お待たせしました！」

そんなこと、別に小生がいう必要はないんだけど、まずは、メデタイことである。内幕バクロもの『ソフトでハードな物語』で、〝ソフト開発は大変なんだヨ〟と布石を打っておいて、おもむろに出すなんざ、さすがはサコム、憎いことをやってくれるのである。ま、それはさておき、さっそく紹介に移りたいと思う。

まずはストーリーだが、第3弾のこのゲームは、時代を近未来に置いたSFになっている。シナリオを担当したのは『DOME』で男を上げた多摩豊氏。ノヴェルウェアは読ませるゲームだから、多摩氏のような〝書ける人〟じゃないとダメなんだよネ。ゲームをたどりながら、上質のSF小説を読んでいるような気分にさせる『シャティ』は、満点のおもしろさだ。

「……だれか聞こえますか？　あなた、だれ？　ねえ、聞こえますか？」

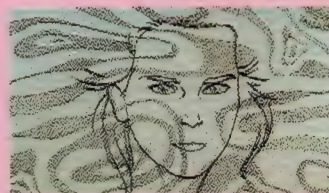
はてのない闇の中に、女性の声がかすかに聞こえる。主人公ジュリアス・リンチは目覚めた。自分が自分でないような奇妙な感覚……。これもロング・ジャンプ（次元転移）の後遺症だろうか？　あたりを見まわしたリンチは、荒涼とした大地にいる自分を発見した。

コレコレ！　いきなり〝次元転移〟だもんなあ。のっけから、SFファンをしびれさせてくれるじゃないか。そいでそいで、次はどうなんのさ！

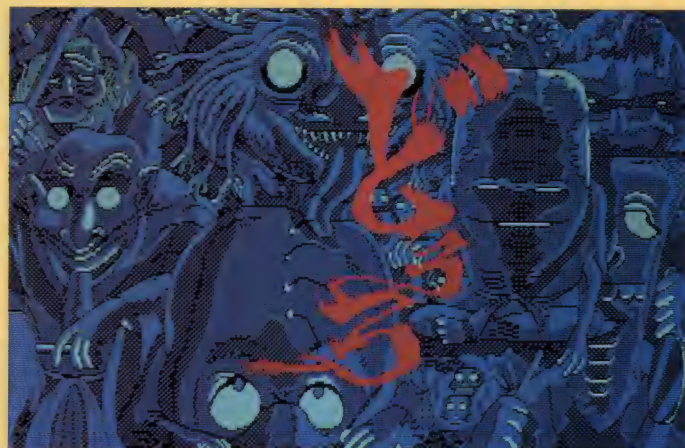
……リンチは、次元転送機を使って、この次元にやって来たのだ。研究室でデロガ博士の死体を発見したときの衝撃！　たった今まで、リンチといい争っていたデロガ博士が、眠っているかのように横たわっていた。リンチが、たった数分気を失っている間に……。ふり向くと、次元転送機に駆けこむ影！　犯人か！と思う間もなく影は消えた。追うんだ！　リンチが次元転送機に足を踏み入れたとたん、アリシアが……恋人でありデロガ博士の娘であるアリシアが、この現場を見てしまった！

う～ん、ええなあ。プロローグからしてエエ！　博士を殺した真犯人を追って、リンチは次元をこえた。物語のカギ、それは〝シャティ〟か!?

謎の女シャティ

本名はシャティヨーン。テレパシー、テレポーテーションを使うことができる。テレパシーのイメージは成人だが、実際は13～14歳。何度もリンチに、テレパシーでメッセージを送ってくる。物語のカギを握る人物か!?

『どろろ』

PC-8801SRシリーズ
12月10日発売予定　予価8,800円

手塚治虫のマンガ「どろろ」がついにゲームになった！

ゲーム画面。まだ完成前なので変わるかも。

主人公どろろの顔。なつかしい。

妖怪退治っぽい画面がいいね。

妖怪を退治するのだ

この手塚治虫先生の原作をもとにした妖怪退治アドベンチャーゲーム『どろろ』は、本誌の特集「ソフトハウスエクスプレス拡張版」でも紹介しているクエイザーソフトの製作である。だから、なぜこのゲームが作られたか、とか、作るまでの苦労話などはそっちを見てもらえればわかる。それに、あまりまだできていないので、ここでは、『どろろ』を知らない人のためにストーリーをメインに紹介したいと思う。

ゲーム中展開するストーリーは、クエイザーのオリジナルストーリーである。まちがえないでちゃぶだい。

設定はこうだ──。

天下をとるという野望を果たさんがため、ある武将が明日生まれるわが子の体を48ぴきの魔物に売りわたした。なるほど次の日生まれた子は、やはり人の姿はしていない。そのため、子どもは川へ投げ捨てられてしまったのだ。しかし、その子は寿海という医者に拾われて、立派な若者に成長するまで育てられた。その子の名は「百鬼丸」という。成長した「百鬼丸」は、魔物に奪われた48カ所の体の部品をとりもどすため、野盗の子「どろろ」と魔物を求めて旅に出るのであった……。

はたして彼らを待つものは、いったい何であろうか──。

この雰囲気！　いいよね。あ〜早くやりたい。

以上が、主人公「百鬼丸」と「どろろ」が旅に出るキッカケで、このゲームの始まり。ここまでは原作と同じで、このあとゲームを進めると変わってくるのだ。

主要キャラクターはちゃんと手塚タッチだし、内容もいい！　手塚ファンにはたまらない作品になりそうだ。

やじうまペナントレース

ビクター音楽産業　PC-8801SRシリーズ　7,800円　9月下旬発売予定

なんと、あこがれの球団に入団できる！

今までにない野球ゲーム

まてまた野球ゲームの新作が登場。わがポプコムも、このところ、野球ゲームの紹介のない号がないくらい、次から次と、新しいゲームが出てくる状況だ。だからといって、「またか！」なんて思わないでほしい。ビクター音産の『やじうまペナントレース』は、プレイヤー自身が好きな球団に入団できちゃう、まったく新しい野球ゲームなのだ！　製作ディレクターの岡部敦さんに話をきいてみた。

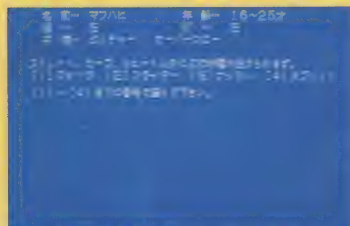
「とにかく、野球ゲームはたくさん出ていますから、ちょっとばかり細部を変えたくらいじゃダメなんですよネ。〝それなら、ゲーマーが入団しちゃえばいいだろう〟って企画を立てたのが、ウチの仕事を手伝ってくれている石切山英詔君。まだ、大学生なんですが、ビクター主催のプログラム・コンテストでグランプリをとった才人です。田淵幸一さんに監修をお願いし、各チームの選手データを確認してもらいましたから、シミュレーションとしては最高のできになったと自負しています。そうそう、石切山君は阪神ファンなんですが、データの変更はしていませんから、安心してプレイしてください」

この石切山君は、ポプコム創刊記念のコンテストでも、『ベースボール』という作品で優秀賞を受賞している。当時、16歳の高校生。早熟の才人は、昔から野球ゲームにこだわっていたのだ。

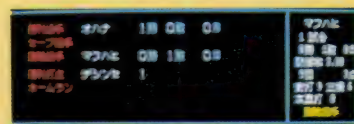
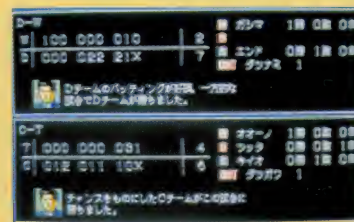
まずは、意中の球団に入団するんだけど、その前に入団テストだ。野球センスをみる問題とルールに関する問題が出題され、それから、体力、走力、技術力のテストが行われる。テストのできが悪くても入団できるけど、ゲーマーの初期設定としてデータが記録されるから、成績はいいにこしたことはないみたい。さあ、いよいよ入団発表だ！　記者会見のグラフィックが出て、雰囲気はいやがうえにももりあがる。

小生は〝マフハヒ〟という名のピッチャー。快速球とフォークボールが武器というふれこみ（？）でジャイアンツに入団した。練習モードで、ちょっとばかし投球練習をして、さっそく開幕戦のマウンドに臨む（ムチャやがな）。

開幕戦の相手はヤクルト。対戦スケジュールは今年のものを採用しているから、マニアは、4月、5月の対戦成績や、監督の采配なんかを調べながらやってみるのもいいかもしんない。あ、いい忘れてたけど、監督もゲーマーがやっちゃう。プレイングマネージャーってことになるわけ。スターティングメンバーを決めて、試合開始。実際は桑田が打たれて負けたんだけど、小生（マフハヒ）のピッチングはどうだろうか。目標は優勝、MVPだ!!

試合の前に、スターティングメンバーを決定。キミの監督センスがためされるところだ。

〝マフハヒ〟のプロフィールだ。決め球は、4つの球種から選べる。

入団発表の記者会見風景。カメラのフラッシュがたかれて、気分はサイコー！

〝マフハヒ〟は、終盤、ヤクルト打線につかまってしまった。もう、限界か……。

結局、敗戦投手になってしまった。しかし、奪三振6は立派!!……でもないか。

田淵さんの登場。他球場の結果を、解説してくれる。オプションモードで、順位がわかる。

シュヴァルツシルト—狂嵐の銀河—

工画堂スタジオ
PC-9801シリーズ　予価12,800円
10月下旬発表予定

壮大な宇宙を舞台に物語が展開。

ここに極まれり、スペースウォーシミュレーション

まずは反乱軍の鎮圧から

捜査シミュレーション『原宿アフタダーク』の余韻も冷めないうちに、工画堂からまたまたゲームが発売されちゃう。それが、このスペースウォーシミュレーション　『シュヴァルツシルト—狂嵐の銀河—』。

このゲームは、従来のウォーシミュレーションとひと味もふた味も違ったものにするため、シナリオは『覇邪の封印』と同じシナリオスタッフが担当し、構想に構想を重ね、なんと1年9ヶ月もかけて完成させた超大作。

では、ちょっとここで、物語を紹介しよう。

——巨大な渦状を呈し、誇らしげに光りかがやく大銀河「シュヴァルツシルト」。いく百億の星々が、いく百億の歴史をもち、いく千億の人類をはぐくんでいるが、この銀河も広大な宇宙においては、存在すら危ぶまれる微粒子にすぎない。だが、無限の宇宙に臆することなく希望に燃え、前進を続ける人類の姿がここにはある——。

といった出だしで始まるが、最初の舞台は同銀河系内にある「ジロ星団」。ここは、すべての可住惑星を人類の手にゆだね、大小16のさまざまな星々（国々）が林立している。そのなかの一つ、4個の惑星群よりなる「サンクリ星国」がプレイヤーの国となる。

とりあえずの目的は、プレイヤーであるサンクリ星国の皇太子が、同星国の王である父親が亡くなったので、かわりに王になって、反乱を起こした領土内の惑星ウーリィを、鎮圧すること。そして、さらに領土を広げていくことである。

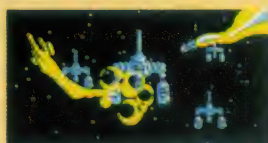
だが、これだけだとほかのウォーシミュレーションとまったく同じになっちゃうので、工画堂さんでは、もっと奥のふか～いゲームにした。残念なことに現段階では公表できないが、チラッと教えちゃうと、壮大な銀河の歴史の中に自然とプレイしながら引きこまれていって、最後には意外な事実に出くわし、驚愕する自分を発見するはず。

キミがあつかう戦闘機のかずかず。

とにかくこれは、やってみなければわからない。

また、このほかにも、戦闘モードで必ず見られる80パターン以上の戦闘アニメーションと、全部が異なったデザインの66種類の星、新しく設定された外交印象値（外交関係値）、などにより、キミはおどろきととまどいを隠せないだろう。

ゲーム画面。左下のウィンドーは、銀河全体のマップ。

リアルなアニメーション

マジョリコ

ナツメ　PC-8801SRシリーズ　[テープ]8,800円(予価)
12月末発売予定

さて、特集のナツメの紹介でも触れた「マジョリコ」である。マンガ家、槇村ただしさんの原作による「マジョリコ」のゲーム化というわけで、槇村さんのマンガがゲーム中にふんだんに生かされている。アドベンチャータッチのアクションゲームだ。

友人のサワンサを救い出すのよマジョリコ！

主人公のマジョリコは、魔女の学校の学生。サワンサとは仲よしの同級生である。ある日サワンサは、マジョリータ先生のいいつけを忘れ、魔女の鏡の封印をはずしてしまった。はずしたとたんに鏡は割れ、サワンサは鏡の中に連れ去られてしまった。悪魔イヤラシーザーを封じこめるための封印を解いたために悪魔が復活したようだ。マジョリコは、親友を助けるためにあとを追い、鏡の中に飛びこんでいった。

サワンサを追いかけて、マジョリコも鏡の中へ入っていく……。

服がだんだん脱げていく。

ついには素っ裸になるが……。

最後には魔女服に着がえるのよ！

鏡の中に飛びこむさいに、マジョリコの服は脱げてしまい、新しい魔女服が着せられた。これはマジョリータ先生が、マジョリコに力をさずけたのだった。いやらしく、エッチな強敵イヤラシーザーをたおし、サワンサを救い出すために戦いの旅に出たのだ。……というのが、このゲームの出だし。ゲームは基本的には画面切りかえのシューティングゲームだ。敵の攻撃を受けると、マジョリコの服が脱げていく。完全に裸になった時点でゲームオーバーとなる。敵をたおすと、マジックフラワーか、ライフフラワーが手に入る。マジックフラワーは、魔法を使うときに消費するもの。ライフフラワーは、500個集まるとマジョリコが1人ふえる。6つのワールドからなり、それぞれのワールドは中ボスをたおすとクリアとなる。中ボスの名前はそれぞれ歴史上の人間などからとっているようで、ジャンボダルク・性太后・オトヒメ・ターミねーちゃん・紫色魔・イヤラシーザー・インビパトラと、だいたいエッチにからめている。ワールドは3つのステージからなり、アイテムや魔法を装備してレベルアップしながら進まなければならなくなっている。ワールドをクリアするための敵はマジョリコと同じように攻撃を受けると服が脱げていく。全部脱がしてしまえば勝ちとなる。アクションステージの中にある扉をくぐると、アイテムショップがあったり、体力回復のための店があったりする。移動や攻撃に便利な魔法があるので、アクションが苦手な人もとっつきやすい。

製作中画面。

マップ中にはいろいろなしかけがある。

マッサージで体力回復。気持ちよさそう！

ここはアイテムショップ。

とらわれのエンジェル。

軽いお色気がふんだんにこめられていて、ちょっと見はアダルトゲームかななんて思うのだが、ナツメの広報平井さん（女性）は「けっしてアダルトではありません」とかたくなにいう。完成してからのバランスによってはわからないが、シューティングアクションがメインになるようだ。

今夜も朝まで パワフルまあじゃん2

デービーソフト
PC-8801SRシリーズ、Xターボシリーズ、PC-9801シリーズ、MSX2、X68000、12月発売予定

さあ今夜も朝までごいっしょに！

「まあじゃん」しようヨ

その奇抜なキャラクターと、かるーいノリで大いにお茶の間をわかせた、あの『今夜も朝までパワフルまあじゃん』のパート2が、いよいよ登場する。

前作で好評だったみなさんおなじみの、幕の内弁当的な4種類のまあじゃんはそのまま〝2〟へ受け継がれ、加えてすべてがパワーアップ。しかも、今回は麻雀ソフト初の「A.I.T.処理」機能を搭載。「A.I.T.処理」というのは、Atamano ii Ibareru Talk（頭のいい、いばれるトーク）処理の略だそうで、なんだかわけがわからないが、ものすっごい迫力で迫ってくるような気がするネ。

それではさっそく、4つのまあじゃんの紹介に移ろう。

まず最初に登場するのは、なんといっても「ノーマルまあじゃん」。これは、パワーアップされた今回の〝2〟のなかでもいちばん変わったといえるのじゃないかな。対戦相手も3人にふえ、ついにあこがれの4人打ちになったのだ！　これでもうジミだなんていわせないぞ。さらにサラリーマン生活を忠実にシミュレート。シミュレーションファンの人も十分満足できるものとなってるのだ！

次に登場するのは、お待ちかね「エキサイトまあじゃん」。対戦相手のギャルもパワフルに変身し、8人＋シークレットギャル＋夏美おじょーさんの10人になった。前回登場した、高梨香織クンや水沢圭サンも捨てがたいものがあるが、〝2〟の夏美おじょーさんにも熱い期待が寄せられている。グラフィックは、ただいま開発中ということで写真はお見せできないが、来月にはきっとムフフなグラフィックが公開されることだろう。

そして、「さすらいまあじゃん」も大きく変わった。舞台も日本から世界へ移し、「すごろくふうRPGまあじゃんゲーム」となったのだ。シドニー、モスクワ、パリ、ヒューストンなど12カ国をまたにかけた冒険の旅が、いま始まる。もちろん経験値もあって、しかも今度はセーブ機能までついている豪華さ。この冒険で、キミはいったい何を感じることができるだろうか。

さあ、いよいよ最後。隠れファンの多かったという「ぽこまあじゃん」も健在。あの源さんや、おかみも加わりトーナメント試合に！　オープニング、エンディングデモまでついて、これはもう人気を独占しそうな勢いだ。みんなもぜひ一度、プレイしてみることをおすすめする。

タイトル画面が、春夏秋冬、季節に合わせてそろってたり、プレイヤーの登録のとき、ふくわらい式に顔まで登録してしまう業界初の「顔面登録」制度を採用するなど、おそろしいほどの芸の細かさも。今回も、またまた楽しめるゲームになることを期待しちゃお。

名前登録は前作そのまま。

業界初！　顔面登録!!

どんな顔になるかは見てのお楽しみ。

ノーマルまあじゃんの画面はリッチに変身。

さすらいまあじゃんマップ大公開！

プレイボールII
メンバーシップ ゴルフ

両方とも
ソニー　MSX2　各7,800円
11月21日発売予定

このところ、パソコンゲームでも野球などのスポーツのジャンルが流行中！　しかもリアルなものがウケている。ということで、ソニーの年末向けMSX用新作も、そういったハヤリのリアル志向のスポーツゲームだ。それも野球とゴルフの2タイトル。よーし、まとめて紹介してみよう。

選手の性格も出ちゃうのだ！『プレイボールII』

まずは、野球ゲームの『プレイボールII』。野球といえば、ファミコンの『ファミスタ』やMSX2の『激ペナ』など、基本的にはアクションゲームでありながら、個々の選手にそれぞれデータをつけて、ちょっぴりシミュレーションぽいリアルなノリのゲームが多いが、この『プレイボールII』も、そんなゲームの一つ。しかも、今までの野球ゲームとは、ひと味ちがうちょっと進んだリアルさを追求してるんだ。

たとえば、個々の選手には、打率や防御率といったデータはもちろん、新しく人格データというのもついている。要するに、これは選手の性格などを表すもの。たとえば弱気のバッターだと、内角をスルドクついておけば腰がひけてしまうので、あとは外角のボールで三振！にとる、といったこともできちゃうのだ。選手の個性というのがキチンと出てしまうのである。

また、天候や時間の変化なども再現されていて、これはめったには起きないそうだけど、雨によるコールドや試合中止なんてのもある。

古色蒼然としたレトロ球団のホーム球場。ナイター設備がないので、日没コールドもありうる。

登場するチームは、プロ野球12球団に加え、大リーグ級の球団、なつかしのレトロ球団なんてのもある。試合モードも、ペナントレース、オープン戦のほか、監督モードというのもあって、監督気分でシミュレーションもできてしまう。そのほか試合中を実況生中継する機能や、結果をプリンターにプリントアウトする機能など、はっきりいって、もりだくさん。FM音源対応で、ホントにリアルなゲームなんである。

バックネット側と、センター方向からの2つの表示が選べる。右下は、実況生中継ウインドー。

実際のコースでプレイ『メンバーシップゴルフ』

お次はゴルフ。こちらも『プレイボールII』に負けず劣らずリアルな設定のゲームだ。

コースには、じっさいのゴルフカントリークラブのものを使用。田人、サザンクロスなど4種類のコースレイアウトを採用。そのほか4つの架空のコースもつけ加えて、8コース144ホールのデータをもっているわけだ。

また、プレイするとき、ゲームとはいえキャディーさんのアドバイスがあればいいと思うでしょ(えっ、思わない？そうかなぁ)。このゲームでは、そういったキャディーによるアドバイス機能さえもついている。おまけに、ヘッドのインパクトの瞬間をストロボアクションで表示する機能もあって、なかなか本格的に研究なんかもできるゴルフゲームなんだ。

試合形式は、ストローク、マッチプレイ、トーナメント、トレーニングの4つ。いっしょにまわるメンバーも、8人のなかから選ぶことができる。試合結果をプリントアウトすることも、もちろん可能。サウンドもFM音源対応と、これまた、欲張りなゲームだ。

コースレイアウトは、実在のもの。

小学館

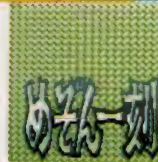
みんなに楽しい
POPCOM SOFT

めざせダ・ビンチ。

だれでも、とてもカンタンにCGが描ける
スーパーグラフィックツール「ダ・ビンチ」にMSX2版がついに登場。
巨匠ダ・ビンチもあっと驚くさまざまなテクニックを
使いこなしてCGの鮮やかな世界を存分に楽しもう。

ダ・ビンチならではの
スーパーテクを駆使すれば
キミもCGアーチストに
なれるよ。

ダ・ビンチMSX2版のうれしい特長

- ●カラーは欲ばり256色、しかも256×212ドット。
- ●メニューのアイコン表示は、ダ・ビンチの血統。
- ●マウスを標準サポート。キーボードでももちろんOK。
- ●アイコンやカラーパレットの表示位置を、ダイナミックに移動可能。操作性が大幅アップ。
- ●描く場所を部分的に設定できる描画エリア設定機能。
- ●3.5インチフロッピー使用。描画手順セーブ、画面イメージセーブ、部分セーブの3種類のデータセーブ方式。

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチMSX2版

(3.5インチ2D) 定価7,300円

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7 77シリーズ(定価・各6,800円)
PC-9800シリーズ(定価9,800円)も好評発売中。

●「ダ・ビンチ」MSX2版にはMSX-DOSを組みこみずみです。
●MSX-DOSはアスキーの登録商標です。

近日発売予定

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

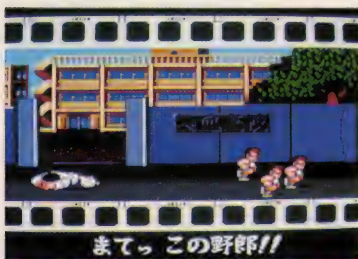
予約希望の方は、P.183の通信販売のページをよくお読んでご利用ください。

特集 X68000! 最新ソフトレビュー

シャープ　7,800円

ぜひ五輪(オリンピック)にとり入れてほしい

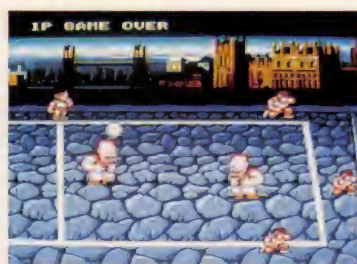
世界大会もあるの

「テニス」、「サッカー」、「バレーボール」など、スポーツゲームはこれまでたくさん作られてきた。んが、しかし、小さいころからなれ親しんできて、大人も子どもも楽しめるし、知らない人はいないというほど大衆的な競技(ゲーム)にも

たおれるくにおと、追っかけるメンバーたち。

かかわらず、「ドッジボール」だけは作られていなかった。

で、その盲点(もうてん)をついて、このたび登場したのがこのゲーム。アーケード版をもとに、X68000のために作られた『熱血高校ドッジボール部』だ！

ところがこれ、ドッジボール大会になるキッカケがすごく安易。熱血高校のドッジボール部のキャプテンくにおが、彼女を校門の前で待っていると、花園(はなぞの)高校のキャプテンがいきなりくにおにボールをぶつける。くにおがぶったおれてしまうので、ほかの熱血高校のメンバーがかたきをとるために、対校試合が始まるというものだ。

まっ、スポーツゲームはストーリーがあろうがなかろーが関係ないからいいけどね。

さて、遊び方。試合は内野4人と外野3人の計7人で戦い、内野手すべてがたおされるか時間オーバーになると試合が終わる。対戦チームは、最初が花園(はなぞの)高校（日本）で、これに勝つとイギリス→アイスランド→中国→アフリカ→アメリカと勝ち進んでいくわけだ。すごいね海外遠征(えんせい)まであるんだよ。

勝ちぬくコツは、ノーマルのシュートを相手にぶつけるんじゃなく、ジャンプシュートやダッシュジャンプシュートをぶん投げること。ほんじゃね。

まずは日本の花園高校との対決。なぜか桜が。

お次は、イギリスチームだ。けっこうツオイぞ。

くやしい、負けてしまった。笑うなイギリス！

勝つと新聞に掲載されて、一躍スターに。

テトリス

B.P.S.

スタート画面。ブロックが落ちてくる。

いま、ソビエト生まれのパズルゲームが君の頭をペレストロイカする

チャンス到来。4列同時消しがねらえる。

めざせ高得点

モスクワのソビエト科学アカデミーコンピュータセンター（アカデミーソフト）によって開発されたというだけあって、この『テトリス』は操作性、ゲームバランスともに非常によくできたパズルゲームである。

4つの正方形を組み合わせたブロックは7種類用意されており、これがロシア民謡の流れる中、1個ずつ落ちてくる。このブロックはテンキーで左90°の回転と横移動が可能となっている。こいつを下からすき間なく積み上げていってやればいいわけ。

横1列そろうと得点となり、その列は消え、1段下がるようになっている。同時に4列まで消すことができ、それぞれ40、100、300、1200と得点がふえていくのだ。25列で1面クリアとなる。

と、ここまで書いてくると〝なぁんだ。簡単じゃないか〞と思うかもしれない。ところがギッチョンチョン。このゲームそれほど浅い内容ではないのだ。

4列同時消しをねらえば縦1列を残してすき間なく積み上げておいて、まっすぐなブロックをはめこんでやる。しかし、高く積み上げれば落ちてくる距離が短くなり、当然考える時間も短くなってくるのだ。それに思ったとおりのブロックが落ちてくるとはかぎらず、このへんのバランスがこのゲームのおもしろいところとなっている。

まあ、それだけにうまく4列同時に消したときのうれしさといったら、やった人でないとわからないだろう。

ラウンドは6つ設けられている。最初のラウンドは何もないのだが、障害となるすき間だらけのブロックが下から段階を追った高さに積み上げられた状態で始まるようになる。それぞれ10段階のスピードがあり、これらは自由に選ぶことができるが、初めのうちはいちばんおそいスピードでキー操作に慣れるのがいいだろう。

途中にすき間ができるとブロックが消えず、ある一定の高さをこえるとミスになるから、大穴ねらい（4列消し）ばかりしているとあっという間にゲームオーバーなんてこともあるから注意が必要だ。

高得点をあげるコツとしては、まずブロックによって置く位置をあらかじめ決めておき、縦に同種のブロックを積み上げてやるのがわかりやすいだろう。この方法なら、4列同時消しもわりと簡単にとることができる。

あとはNEXTウインドー内に表示された次に出るブロックを見て置き方を考えることができるようになればかなりの高得点をあげられる。

ラウンドが進むと障害ブロックが下に。

10ステージクリアするとエンディングだ。

『テトリス』のゲーム大会も企画されているらしいから、こっそり練習してチャンピオンをめざすのもいいんじゃないかな。

★ほかに、PC-8800シリーズ、88VA、9800シリーズ、X1、X1turboシリーズ、MSX2、FM77AVシリーズ、FMR-50も同時発売。11月下旬発売予定。価格未定。

ラスト・ハルマゲドン

ブレイングレイ

X68000に最終戦争接近！超強力グラフィックの嵐だ

9,800円
11月上旬発売予定

ディスクの枚数がすべてを物語る

2HD7枚組。これだけで、いかにこのゲームに途方もない労力が払われているかがわかる。同じシステム、同じシナリオで、単純に計算しても、データ量は3倍強！ 実際には圧縮がかかっているから、直接比べられないのだが、ふえたぶんのほとんどがグラフィックデータだと思っていい。圧巻は、やはり2HD2枚組のオープニングストーリーだろう。とにかく、画面写真を見てもらえれば、そのすさまじさは感じてもらえるものと思う。今は10月末完成をめざして、グラフィックチームがフル操業中。

移植にともなう変更点でつけ加えることはあまりない。大きな変更は、画面のレイアウトで、マップを上に、モンスターの状態表示を下に持ってきたということだ。

それから、かなりうれしいニュースがある。別冊で『ラス・マゲ番外編』としてお知らせしたものが、製品版として正式に発売されることが決定した。タイトルは『妖怪変紀行』。日本妖怪をあつかうという内容には変更がないが、シナリオなど、見直しを受けている最中だ。企画段階で、あまりに内容がおもしろいので、発売に踏み切ったものらしい。ウワサによると、本編をこえるできらしい。『ラス・マゲ』の第1部と第2部のような「えっ！」というしかけが、何カ所もあるそうだから、これは楽しみでしょうがない。発売は12月で、88、98、X1版が決定している。価格は未定だ。

恒例(？)のユーザーサービスだが、番外編の製品化にともなって、内容が『エイリアン図鑑』に変わった。あまりに数が多く、しかも出現する場所が決まっているために、全容を把握することがほとんどできなかった。しかし、すべてのグラフィックがリキの入ったものであるだけに、エイリアンの絵をもう一度、通して見てみたいと思った人も多かったろう。通販のみで、ユーザー会員は1000円、会員以外は2000円。次号にくわしい申しこみ方法がのるだろうけど、それまで待てないという人は、直接ブレイングレイまで問い合わせてみてください。

ううっ、ブキミじゃ！

この微妙なトーン！

モンスターですねー。拡大しても、ちっともクオリティーが下がらないのはサスガ。

エイリアンもますますブキミですねー!!

たんば

X68000

マイクロネット
7,800円

死後の世界は存在する!? 不思議大好きゲーム

霊界旅行する?

「たんたん『たんば』がゲームになる」……失礼。のっけから変なノリだったりするのだが、これ、広告のコピーなんだよナ。というわけで、あの話題のボードゲーム「たんば」が、パソコン、それもX68000のゲームになっちゃったのだ。まったく、世の中、何が起きるかわかったもんじゃない。

ボードゲームの「たんば」は、去年のポプコム9月号「ゲームミュージアム」のページでも紹介したから、知ってる人も多いんじゃないかな。輪廻転生（簡単にいうと、生まれ変わることだよ）をテーマに、現世と死後の2つの世界を舞台にしたリバーシブルすごろく。企画・高橋章子、イラスト・相原コージのコンビによる問題作だ。タイトルは「死後の世界は存在する！」というセリフでおなじみ、あの霊界のスポークスマンを自称する俳優・丹波哲郎からきているんだよね。

このゲームを、オリジナルに忠実に再現したのが、パソコン版『たんば』だ。デザイン（グラフィック）はもちろん、ルールそのほかも同じゲームである。といっても、そこはコンピュータ。駒の移動やカードなどのやりとりはオートマチックだし、人数がそろわなければちゃんと相手にもなってくれる。もちろん、仲間がそろえば、5人までの人間どうしの対戦も可能だ。

人数が足りなければ、パソコンがお相手。メンバーを決めたら、どの生物になるかを選び、レッツゴー。

ゲームの目的・ルールは、いまいったようにボードのそれと同じなので、くわしいことは去年のポプコム9月号を見るように……。えっ、そんなむかしのことはもう覚えてないって。しょうがないなぁ。これは、簡単にいってしまうと、すごろくゲームなのだ。サイコロをふって駒を動かし、ひたすらゴールをめざせばいいのである。

ただし設定は、いかにもという感じ。スタートは「現世」で、ここでは「水に棲むもの」、「地を這うもの」、「空を飛ぶもの」、「4本足で歩くもの」といったキャラクターを次々と輪廻転生させながら、ゴールである人間をめざす。だれか1人でも人間になると、舞台は一転して「死後の世界」へ。これがボード版だと、ボードの裏表になっていて、リバーシブルゲームと呼ばれるゆえんなんだけどね。で、とにかく「死後の世界」では、今度は霊界のトップ・「神」になるのがゴールイン。しかも、丹波哲郎の著作にもとづく死後の不思議な世界も体験できてしまうんである。そして、そこにはあると役立つ守護霊や3種の神器などのアイテム、オールマイティーの「たんばカード」や、「徳」「罪」といったカード類が関係し、あるいは、輪廻の仕方で有利な組み合わせになってしまう「隠れキャラ」の存在があったりするなど、やっぱり変なすごろくなのだ。

現世。輪廻転生をくり返すのだ。

X68000用ということで、グラフィックはキレイだし、オペレーションもマルチウインドーにマウス、というマニアックなシステム。ただ、やたら「確認」のためにマウスをクリックしなければならないのが、ちょっとメンドウかな。それはともかく、やってると、およそパソコンゲーム「らしく」ない気分になってくる、不思議なゲームなんである。

あなたの知らない「死後の世界」……。

神界に到達。いよいよ「神」に?

信長の野望・全国版

光栄　9,800円　10月20日発売予定

オリジナル画面、8重和音ステレオ対応、マウス対応のすぐれもの

『信長の野望・全国版』である。戦国シミュレーションゲームとして大ヒットをした『信長の野望』の全国版である。単に、マップが全国版になっただけではなく、システムも大幅に改良されて、楽しく遊べるようになった。PC-88シリーズで発売されたのは一昨年の暮れのことだから、もう2年もたっているのだが、ソフトとしての古さは全然感じない。88の発売以降、さまざまな機種に移植され、今年はファミコンやIBM PC（英語版）にまで移植され、その人気は今でも続いている。

ゲームの目的は戦国時代の武将となって全国を統一することにある。時代は信長26歳のときから始まる。主人公は戦国時代の全国50カ所の領主からだれでも選ぶことができる。ターンごと（年に4回、春夏秋冬）に22個のコマンドを使い、富国強兵に努め、他国との戦闘で、領土を広げていく。信長が70歳になるまでに全国を統一しなければならない。ポイントは秋に得られる国内の生産を兵糧として召し上げるのだが、これが、年貢率の設定、治水工事の進みぐあいなどによって決まる。このほか、町からは税金が手に入るが、これも町の価値を上げていけば、上がっていく。これらの収入源をうまく管理して財政を豊かにしておかないと、戦争もできないことになる。

X68000用にグラフィックも全面かきかえをし、サンプリングの効果音もリアルに再現されている。

デス・ブリンガー

日本テレネット　価格未定　11月発売予定

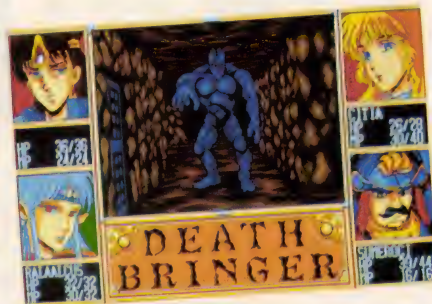
ていねいなつくりはまさに職人芸！

人々が偉大な魔法の存在を神話の中のものとして考えていたころ、1人の魔法使い、マハーヴィーラがヴァレニアの地にたどり着いた。偉大なる魔法を探し出すことが、彼の目的である。

数年の調査の結果、マハー ヴィーラは、がれきと化した神殿と、1編の書物を発見した。その書物の名は『DEATH-BRINGER』。戦いにより混乱していた時代に、魔法使いディガートス・ヴァルが書き記した魔法教典だったのだ。

そして今まさに、ディガートスは邪神として復活しようとしている……。

と、このようなプロローグで始まる『DEATH-BRINGER』は、RPGの少ないX68000にとってありがたいソフトだ。ゲームの中で主人公となった君は、流浪の剣士としてこの世界に登場する。そして、仲間とともに冒険し、さまざまな謎を解き明かしていくのだ。

何人かいるキャラクターにはそれぞれ性格があり、反発し合うヤツもいる。また、状況によってメンバーをかえることもできるのだ。ほかに、キャラクターには細かいパラメーターがつけられ、君だけのオリジナルな主人公が冒険をすることになる。そんな個性豊かなキャラクターのデザインは、アニメの『ゴッドマーズ』や『北斗の拳』などの作画監督として有名な、越智一裕氏。なるほどそれらしいデザインだ。

イメージはオーソドックスだけど、高速で動く3D画面や奥の深いストーリー、X68000ならではのグラフィックなど期待度は◎。

スーパーハンゴオン

シャープ　価格、発売日未定

キミのライディング・テクニックで世界を走りぬけろ!

『フルスロットル』がスポーツカーなら、こちらはバイクなんである。あちらがアメリカならこちらは世界各地という感じで、スケールはこちらのほうが大きいのかもしれない。ゲームセンターでは本物のバイクのようにまたがる形だから、車の場合よりもずっと実物に近い感じが味わえるといえるだろう。だけどいつも思うんだけど、家庭で体感ゲームを楽しむ方法ってないもんだろうか。

当然これも体感ってわけにはいかないけど、やっぱりグラフィック能力の差は絶大である。せめてゲームセンターに近い感じを味わうには、ステレオにつないでサラウンドにでもしてみるといいんじゃないだろうか。うん。

イラスト／南辰頂

フェラーリ

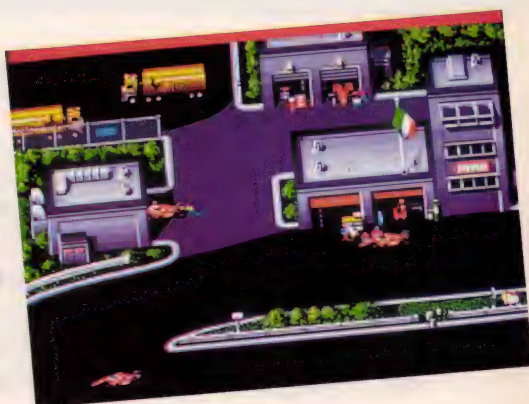
EOA　来年2月発売予定　価格未定

超リアルなF1の世界を体験できる、シミュレーションゲームだ!

フェラーリのドライバーとして全世界のF1戦を戦うゲームである。アクションというより、シミュレーションといえるほど、現実のデータに則したものである。それというのも、このゲーム作成にあたってはフェラーリのじきじきの協力を得て作られている。マシンのスタイルからロゴマーク、エンジンの音まで本物のフェラーリのマシンそのものなのだ。また、単に、レースを走るだけのゲームとちがい、コースに合わせて、エンジンやタイヤなどを変更することができる。とくにエンジンとウイングは、独自の実験室で細かく調整することができる。レースのスピード感もリアルそのものでF1ファンにはたまらないゲームだ。

フルスロットル

シャープ

価格、発売日未定

めざすは地平線

これはスポーツカーに乗って、アメリカ横断をしちゃえってんで、公道をひたすらぶっ飛ばすレーシングゲームなんである。スピード狂の人にはなんてったっておすすめのゲームなのだ。ゲームセンターでは自動車の形をしたブースに入って、ハンドル操作に従って本当の車のようにやたら揺れまくる体感ゲームなんだけど、さすがにパソコン版では体感ってわけにはいかない。でもそれ以外のところはゲーセンそのままの感じが味わえるのがX68000のいいところ。ねずみとりやパトカーなんか気にせずに、心ゆくまでぶっ飛ばしてみようじゃないか。実際にはなかなか体験するチャンスなんかないニトロによる加速感が快感なんである。(注：私はべつにスピード狂ではない。その証拠に190km/h以上は出したことはないのだ。わははははは)

道化師殺人事件

シンキングラビット　7,800円

本格的推理アドベンチャーだ

1932年の8月6日、イギリスの片田舎ブライトンという町にサーカスがやって来た。開幕を明日に控えた日にピエロのシャルル・デュボワがシャワーワゴンの中で死体となって発見された。死因は背中から心臓に達するナイフの一突き。凶器のナイフはナイフ投げが日ごろ舞台で使用していたものである。という出だしから始まるこのアドベンチャーゲームは3年以上も前に98版で発売された本格推理アドベンチャーゲームだ。画面のスクロールと、当時ではめずらしかったコマンドに漢字を使用するという点で、プログラムとしてもかなり優秀で話題を呼んだが、そのストーリーの展開が、今までのゲームにはない本格的なものとして推理ものファンにも好評を得た作品だった。グラフィックもX68000用に作りかえてあるし、技術的にも優秀で、中身も本格的とあって、現在でも楽しめる作品だ。

「めぞん一刻完結編」

〜さよなら、そして…〜

マイクロキャビン
価格未定
11月下旬発売予定

響子さんの笑顔をもう一度

POPCOMの読者にいまさら何も説明する必要なんてないだろうけど、白紙ってわけにもいかないんで、ちょっと書かせてもらう。つまりはPC-9801、PC-8801SR、X1版に続く移植である。

8月号の別冊はおかげさまで大好評だったし、クイズの応募も、なんと2000通をこえる大盛況ぶりを見せてくれた(クイズの正解率はイマイチだったみたいだけど)。

要するに『めぞん』の人気は、原作やテレビ、映画が終わったところで、簡単におとろえたりはしないのだ（そういえば、今度はテレビの総集編ビデオが発売されるし)。『めぞん』ファンのX68000ユーザーは迷わず買いましょう。

※画面はPC-8801版のものです。

「琥珀色の遺言」

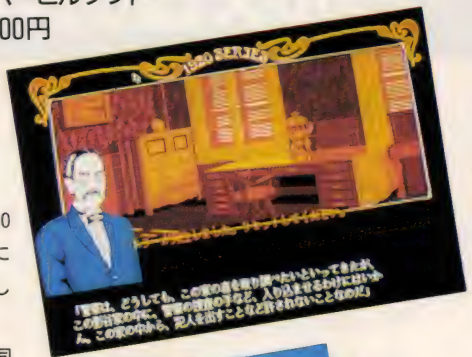
西洋骨牌連続殺人事件

リバーヒルソフト
9,800円

マウスを片手にあなたも名探偵

先月号の特集でも紹介したリバーヒルソフトの新作、1920年シリーズのX68000版である。世界が平和をむさぼっていた大正の時代に起こる殺人事件とその背後にひそむ人間関係のドラマを、私立探偵藤堂龍之介の目を通して描いていくものだ。

J.B.ハロルド・シリーズでつちかった、推理ドラマづくりのノウハウはさすがといえるだろう。最近はPC-9801版が出てからいくらもたたないうちにX68000版もコンスタントに発売されるようになり、ユーザーとしてはじつにうれしいかぎりである。

ゲームの内容はもちろんまったく同じだが、グラフィックの美しさは98版の比ではない。これはとくにオープニングで顕著に表れている。推理ものが好きな人には文句なしにおすすめできるゲームである。

「沙羅曼蛇」

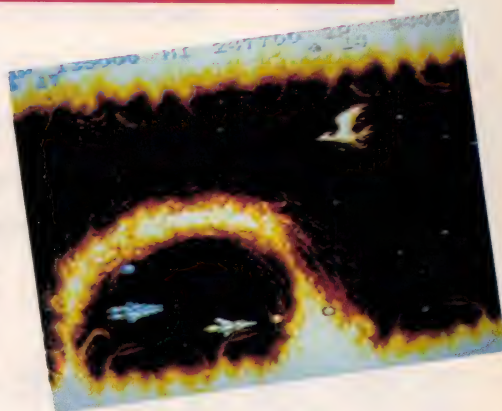
シューティングならコレ！

シャープ
8,800円
発売日未定

初代X68000にはシューティングゲームの名作『グラディウス』が同梱されていたけど、5万円も安くなったACEには残念ながらこれはついてこない。今や、『グラディウス』を正式のルートで手に入れる方法はなくなってしまったのだ。だけど悲しむことはない。『グラディウス』のパート2ともいうべき『沙羅曼蛇』があるではないか（『グラディウス2』ってのはまた別のゲームだけどね）。

『グラディウス』の背景をずっとハデにして、2人同時プレイも可能にしたのが『沙羅曼蛇』といった感じである。横スクロールだけじゃなくて、一部では縦スクロールもあったりする。シューティング好きの人にはなんともたまりませんねぇ。

「サンダーブレード」

シャープ　価格、発売日未定

浮遊感覚のシューティング

戦闘機、自動車、オートバイと体感ゲームにもいろいろあるけど、ふつうの人にはちょっとなじみの薄いヘリコプターの操縦をやってしまおうというのがこのゲームである。

『サンダーブレード』というのは、キャノン砲とミサイルを装備した地上(上空かな？)最強のヘリコプターの名前だ。プレイヤーはこのヘリのパイロットになって、さまざまな敵攻撃をくぐりぬけ、敵要塞を撃滅するべく飛び立つのだ。

ゲームのステージは縦スクロール型と3Dタイプが交互に出てきて、なんとも気分がいい。もっともちゃんと操縦するのはなかなか大変なんだけどね。慣性をうまく殺すのが操縦のコツといえるだろう。

「パックマニア」

シャープ　価格、発売日未定

モニターをたてにして遊ぼう

パックマンの逆襲

だいぶ前のことになるが、『パックマン』というゲームがはやったことがあった。これは確かに大ヒットしたゲームではあるけど、その前のインベーダーゲームの大流行ぶりにも負けないくらいの人気だった。

ところがこの『パックマン』、アメリカにわたっておどろくほどの大ヒット作になった。どうやら日本人よりも、アメリカ人のほうがこのゲームに波長が合ったらしい。

その『パックマン』がパワーアップして、3D画面になって帰ってきたのが『パックマニア』である。3Dになったんで、敵をジャンプでかわすことができるようになった。それに画面全体も4方向にスクロールするのだ。新たな気持ちでこのなつかしいゲームに取り組んでみるのも、なかなかオツなもんじゃないだろうか。

なんとなくウワサになっていたMSXへのバージョンアップ仕様が、ついに発表。これに合わせて、ハードのほうもニューモデルが出たぞ。いったいそこらへんはどうなっているのか!? ハード、ソフト、そしてニューモデルと、3つまとめて紹介してしまうのだ。

話題の新機種レポート

YJK方式による1万9268色表示によるグラフィック。自然な表現が可能だ。

MSX2+MSX2+MSX2+MSX2+

同じ絵を256色モードで表示。ちょっと粗くなる。

発売されたMSX2の新仕様は、MSX2+(ツープラスと読む)という。もっと大幅(はば)に変わって、それこそMSX3(スリー)になるかな?とも思ったけれど、そうではなかった。いってみれば、マイナーチェンジ。まあ、互換(ごかん)性を大事にしたかった、ということろかな。

で、どこがどうなったかというと、今までのMSX2を基本に、いくつかの機能をつけ加えた形になっているんだ。つけ加えられた機能は、

① カラー静止画表示機能
② 日本語処理機能
③ オーディオ機能

の3つ。これが、要するにMSX2+の+(プラス)の部分なんである。同時に、MSX-BASICもver.3.0にバージョンアップされた。

では、それぞれについて、もうちょっとくわしくみてみよう。

カラフルな1万9268色表示!

たぶんいちばん気になるのが、グラフィック表示機能だね。MSX2+では、より自然な表示を実現するために、YJK方式というグラフィックモードを採用。なんと1万9268色の表示が可能なんだ。今までのMSX2が、最大256色だったから、よりリアルな表示が可能になったわけだ。しかも、これだけ色がふえても、表示に必要なデータは、256色モード(スクリーンモード8)のときと同じ。そのためのカラクリがYJK方式だ。これは、人間の目が、明るさには敏感(びんかん)だけど、色に関してはそれほど細かいことを気にしない、

パナソニックのAIFX。FM音源オプションの普及タイプ。5万7,800円。

日本語ワープロ、FM音源を搭載した高級機AIWX。6万9,800円。

ソニーのF1XJ。FM音源とMSX-JEを標準装備。6万9800円。

サンヨーのWAVY70FD。これもFM音源は標準装備。6万4800円。

AIのイメージキャラ、スパーキー。CGとして付属。

という原理を利用。具体的にいうと、色情報は横4ドットとも同じにして、そのかわり輝度情報（明るさ）は1ドットずつきめ細かくしている。これは、テレビのカラー放送の原理とほとんど同じだ。

ただこの方法だと、1ドットごとに色を変えられないため、文字をグラフィックなどに重ねて表示するのがむずかしくなる。そのため、色数は減ってしまうけれど、そのかわり1ドットごとに色の変えられるグラフィックパターンを、同時に表示できるモードも用意されている。

もう1つのバージョンアップは、ハードウェアによる横スクロール機能。ソフトでやるのとちがい、スムーズなスクロールができるわけだ。MSX$_2$には、もともとハードによる上下スクロール機能がついていたから、これにより、上下左右とも自由に画面を動かせるようになった。アクションゲームなどに、最適な機能だね。

同時に、BASICにグラフィック画面の縦／横スクロールの命令がつけ加えられた。また、YJK方式のグラフィック画面は、BASICではスクリーンモードの10〜12になっている（ちなみに、スクリーン9は、韓国のハングルを表示するモードだそうである）。

日本人のために——日本語処理機能

これも表示機能のバージョンアップになるけれど、漢字をふくむ日本語機能が強化されている。今までのMSX$_2$でも、たとえばBASICならPUT KANJI命令を使えば、いちおう漢字を表示できたけど、いちいちJIS漢字コードを調べなければ、というわけでけっこうメンドウ。しかも漢字ROMも基本的にオプションだったから、買わなければダメ。そう簡単に日本語が使えるわけにはいかなかったのだ。

それに対して、MSX$_{2+}$はJIS第1水準の漢字ROMを標準装備。漢字モードにすれば、BASICのPRINT文でも漢字を使うことができる。かな漢字変換は、標準で単漢字変換をサポート。ワープロソフトなどについてくる「MSX-JE」というフロントプロセッサーがあれば、ワープロなみの連文節変換で漢字の入力が可能だ。ここにきてMSXも、ようやく日本語にフィットするコンピュータになったんである。

FM音源9音！臨場感あるサウンド

サウンド機能ももちろん強化。PSG（プログラマブル・サウンドジェネレーター）3音というセコイ音だけだったMSXのサウンドの世界が、これもよりリアルに生まれ変わる。いちおうオプション設定ということになっているけれど、流行のFM音源シンセサイザーを採用。8オクターブ9和音、または6和音＋リズム5音で、PSGと合わせると最大12和音のサウンドプレイが可能だ。音色も、あらかじめ64種類用意されているほか、自分でつくることもできる。また、オプションとはいうものの、MSX-BASIC ver.3.0では、BASICのコマンドも、音源の有無に関係なく、最初から用意されることになっている。しかも、これらの仕様は、パナソフトから発売中の『FMパナアミューズメントカートリッジ』のFM音源と、ハード・ソフトともに同じになっているんだ。したがって、音源だけなら、対応ソフトがそのまま使えてしまうわけだ（さすがに、S-RAMはないけれど……）。

ニューモデルも10月にデビュー

で、このMSX$_{2+}$仕様のニューマシンが、パナソニックとソニーから10月に発売される。ソニーは1モデル、パナソニックは2モデル。どれも、3.5インチのディスクを1ドライブ内蔵。オマケの機能もついている。この2つのマシンについては、P.138からの記事も見てね。そのほか、サンヨーからも、11月にニューモデルが出る。今年の年末も、MSXからは、目がはなせなくなりそうだね。

そしてハードウェアはP.138に続く……。

専用ソフトもスタンバイ。MSX2＋の性能をスルドク生かした、過激なソフトたちだ！

F1スピリット 3Dスペシャル

パナソフト／コナミ　Ⓡ　価格未定　11月上旬発売予定

アップダウンやカーブも、スムーズに表示。

※画面はすべて作成中のものです。

ピットインの画面も、リアルになった。

マルチプレイOKの、3D F1GPゲーム！

コナミの人気F１ゲーム『F１スピリット』を、MSX2+専用にして、より過激にバージョンアップ。それが、『F１スピリット３Dスペシャル』だ。タイトルどおり、今回は３D表示。迫力あるレースが楽しめるんだ。

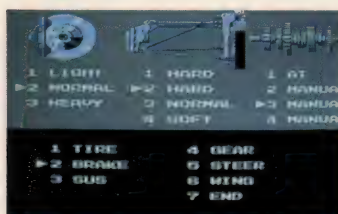
F１（フォーミュラ１）は、世界最高峰の自動車レースだ。この10月末には、鈴鹿で第14戦の日本GPが開催される。HONDAエンジンを積んだマクラーレン・ホンダの圧倒的な強さと、鈴鹿２連覇をねらうフェラーリ、そして唯一の日本人ドライバー、中島悟が注目のマト。この『F１スピリット３Dスペシャル』でも、実際のF１ドライバーたちと同様、F１グランプリ16戦に参戦。トップドライバーをめざして、世界各地のコースで熱戦を展開する「F１サーカス」の世界が体験できるわけ。

で、今回の目玉は、なんといっても３D表示。MSX2+のハードウェアを最大限に活用し、直線はもちろん、カーブやアップダウンなども、スムーズかつスピーディーに表示する。リアルになったコックピット表示とあわせて、臨場感はバツグンなのだ！

さらに、もう１つの目玉が、史上初のパソコンを２台使ったバトルモード！

２台のMSX2+をつなぐことにより、２人同時のマルチプレイが実現する。ちょうどゲーセンの『ファイナルラップ』のように、２人のプレイヤーが同時に参加するレースができるんだ。えっ!?　ウッソー、ホントに？　なんていわないこと。これは、まぎれもないホントの話。２台の接続は、ジョイスティックインターフェースを使う予定。で、MSX2+が２台あれば、キミの部屋はすぐにゲーセン、じゃなかったサーキットに変身！しちゃうのだ。

そのほか、マシンのセッティングも、より細かくなっている。項目は、エンジン、ボディー、ブレーキ、サスペンション、トランスミッションはもちろん、エンジンのトルク特性、ウイング、タイヤなど多種多彩。よりシビアに、そしてマニアックに調整できるようになったんである。また、ボディーカラーも今回は選べるようになるなど、ファッション!?への気配りも見のがせないポイントだ。

スピード感あふれる展開は、キーボードやジョイスティックを握る手を思わず熱くさせる。でもここまで凝ったゲームだから、コントローラーもジョイスティックよりジョイハンドル（松下電器、９月号で紹介）のほうが似合うかも。それはともかく、MSX2+専用ゲームの絶対の期待作なのだ！

セッティングもコースに合わせてバッチリ。決まったら、いよいよエントリーだ。

スタート！　緊張の一瞬。

レイドック2

パナソフト／T&Eソフト

Ⓡ 6,800円　11月上旬発売予定

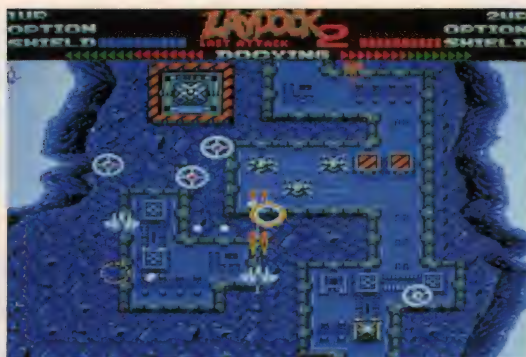
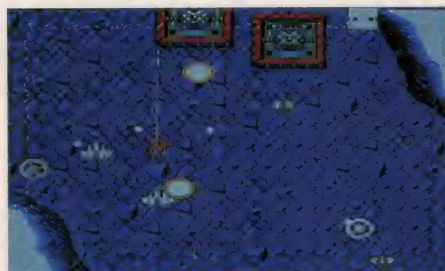
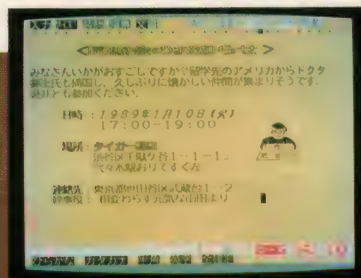
銀河戦史に刻まれた最大最後の戦い！

さて、T&Eソフトでも、MSX2+専用のゲームを開発中。こちらは、シューティングゲーム・レイドックシリーズの最新作『レイドック2』だ。

ストーミーガンナーを駆使した〝レイドック作戦〟で、敵ギルセン軍との戦いに終止符を打った銀河連邦は、ここに永遠の平和を獲得した。だれもがそう思い、あの歴戦の名機ストーミーガンナーさえ歴史のかたすみに消えてしまった、そんな平和な時代……。銀河連邦本部のある恒星系から4光年はなれた超巨星が爆発。誕生したブラック・ホールによる時空のひずみを利用して、未知の新たなる敵が侵攻！　追いつめられた連邦軍の最後の切り札が、忘れられたかにみえた、名機ストーミーガンナーだ。新たなオプションウェポンを装備し、ストーミーガンナー2として復活。しかし、もはや一刻の猶予も許されない。装備の性能すら未知数のまま、2機のストミーガンナー2は、ブラックホールに向けて発進する！　銀河戦史に残る最大最後の戦いの幕が切って落とされたのだ。

というわけで、戦場へと向かう、ストーミーガンナー2。例によって、これもMSX2+のハードウェアスクロール機能を駆使し、縦スクロールはもちろんのこと、横スクロール、さらにスラント（ななめ）スクロールの3スクロールを実現！　スムーズに流れる背景に合わせて、自機、敵機とも、1ドット単位で動きまわり、迫力のドッグファイトをくり広げる。とくに、スラントスクロールは、今までの『レイドック』を見慣れた目には、気持ちワルイほど新鮮な動き。それだけスムーズに動いていくのだ。

ステージは10。レベルに応じて装備できるオプションウェポン群も10種類。また、2機同時プレイのときは、合体攻撃ができるなど、レイドックシリーズのシステムをそのまま踏襲。超デカキャラの出現やアニメーションシーンだってあるのだ。

もちろん、サウンドはFM音源対応。これも、期待の「スーパー・ムービー・スペース・シューティングゲーム（送られてきた資料のまま）」なんである。

発進！

写真ではわからないけど、今回はズルっと横スクロールもするのだ！

文書作左衛門・はがき書右衛門　ソニー

『文書作左衛門』6,800円　『はがき書右衛門』7,800円　Ⓡ　10月21日発売予定

ソニーからは実用的なソフトも発売される。ワープロの『文書作左衛門』と、はがき印刷ソフト『はがき書右衛門』だ。ちょっとレトロっぽい名前だけれど、機能は、なかなか本格的。

まずはワープロの『文書作左衛門』。文書中にイラストを入れられるのが特徴。あらかじめ100個のイラストパターンがついてくる。豊富な装飾と文字サイズで、表現力も多彩。30×18文字の表示とプルダウンメニュー採用の本格派ワープロだ。

『はがき書右衛門』は、あて名印字とはがき文書の作成をするソフト。毛筆での印字も可能だ。約1000件までの住所登録ができるデータベース機能もある。

どちらも、MSX JEを装備したMSX2に対応。JEのないMSX2やMSXには、別売のMSX標準日本語カートリッジ（HBI J1、1万7000円）をつければ、使用することができる。

文書中にカットもかける『文書作左衛門』。

年賀状はお任せ！の『はがき書右衛門』

MONTHLY

SOFT RADAR

ヤッホー！　元気かい？　10月っていえば、おもしろテレビや映画、ビデオなどたくさんあるけど、ゲームソフトも負けちゃいない。しっかりチェックね！

DELUXE PAINT II

デラックス・ペイントII

エレクトロニック・アーツ

98最強のグラフィックツール！

サンプルからのカット。ツタンカーメンがリアル。

デラックスな機能満載

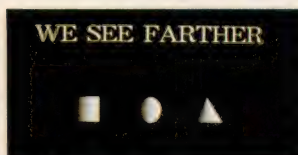
今までに、PC-98版のグラフィックツールは、それこそ星の数ほどあった。そのどれもがそれぞれ特徴があってよかったんだけど、なぜか「遊べる」ものが少なかったような気がする。もちろん、機能的なものは十分充実していて、あつかいやすさなんかもべつに問題なかったんだけど、やっぱりビジネスユース向けっぽいところがあって、どうも〝おかたい〟というイメージがぬぐいきれなかったんだよね。

ところで、外国にもグラフィックツールというものが存在しているのはあたりまえの事実。ポプコムの「海外ソフトウェアダイジェスト」でも、たまに紹介されているから読者なら知って

メイン画面。ここでサイクルを選ぶと色がコロコロ変わる。

■PC-9800シリーズ　11月末発売予定　29,800円　問エレクトロニック・アーツ☎03-505-6007

カラーパレット。サイクルのスピードも変えられる。

文字フォント選択画面。英字のフォントが21種類もある。

文字フォントの見本画面。サンプルから。

この画面でグラデーションも手軽にできる。

上下左右対称のシンメトリー。このくらいの絵ならば5秒もあればできる。

拡大、縮小も簡単。

リアルタイプかわいいコックさん！

これもサンプル画面から。カラフルで楽しい。

いるだろう（アミーガなんか、とくに、グラフィックツールが多いもんね）。ほんと、外人のグラフィックのセンスと、それを追求する姿勢には、われわれには理解しがたいほどのパワーがある。

その外国産のグラフィックツールを見て感じるのは、先にもいった「遊び心」を大切にしているなということだ（全部がそうとはいわないけれど……）。「遊び心」。あいまいな表現で申しわけないけど、要はグラフィックをかくときにどれだけ楽しめるかである。コンピュータで絵をかく場合、やはり多少の苦痛はつきものだ。そんなとき、機能一点張りのソフトでは疲れてしまう。かき終わっても、はい、それまでじゃつまらない。せっかくコンピュータでかいたんだから、何か見せる要素がほしい。そう思わない？

ここではなばなしく登場するのが、今回紹介する『デラックス・ペイントII』だ。エレクトロニック・アーツから発売されていたこのソフトも、ついに98で走るようになったのだ。

『デラックス・ペイントII』（以下『DPII』）の機能は、じつに多彩だ。ふつうのグラフィックツールにある、自由曲線やエアブラシ機能、ペイント機能はもちろんのこと、1枚の絵をブラシ（ペン）として登録したり、シンメトリー（中央の点に対し点対称に線などがかける。つまり上下左右対称ネ）が簡単にできたりするのだ。しかし、なんといっても見ていておもしろいのは、サイクル・モードだろう。このモードを選択すると、パレットの色が次々と表示され、簡単なアニメーション効果を得ることができる。これって自分のかいた絵がネオンサインのようになってなんとも気持ちいいのだ。4次元的な不可思議な絵に見えることもしばしばある。

要するに、黒一色でかいた線でも、サイクル・モードを使えば黒から青に、そして赤、黄、白に変わりまた黒にもどって、その間が連続しているため、ネオンのような感じになるわけ。もちろん、カラーメニューのパレットで、RGBのカラー調整を設定し直せば、自分の好きな色に変えることもできる。うーん、写真でお見せできないのが残念。とっても、きれいなんだよね（気色悪くなることもたまにはある）。そうそう、サイクルのスピードは変えられるということもつけ加えておこう。

もう1つの『DPII』の大きな特徴は、パースペクティブ（3次元処理）だ。

——現在見ているモニター上の平面をX、Y、Z軸の各方向に任意に設定することによって、奥行きのある画面を手軽に作ることができます——

ということは、パソコンでグラフィックをかいている人ならだれでも夢見る、あのパースのかかった3Dグラフィックが簡単にできちゃうわけだ。まあ、「簡単に」といっても、使いこなすのはかなりむずかしそう（目で見た感じでかいたほうが早いこともある）。それに、色数の問題もあるから、あんまり細かいのはムリだろう。それでもカラーパレットの調整によっては、かなりのものができるはず。

かくいう私も、98もやればけっこうできるんだなと、改めて再認識してしまった。

でも、パースペクティブもいいけど、それよりもっと使えるなと思ったのは、円や楕円をかくときに使うカラーパレットのグラデーション（リアルタイプかわいいコックさん参照）。指定した図形に、自動的にグラデーションをかけてくれるのだ。

これも、カラーをパレットで細かく指定してやる必要があるんだけど、うまくできたときはもう感動のひと言。単色のグラデーションだけなら、X68000にも引けはとらない（かもしれない）。グラデーションは、使いだすとやみつきになっちゃうのだ。君も、とりつかれないように注意しよう。

そんなわけで、この『DPII』。使い勝手なんかは、そうほかのグラフィックツールと変わらないんだけど、外国産のソフトらしく、絵をかく楽しみというものが実感できるソフトといえるだろう。しかもそれ以上に、絵をかいたあとも楽しめてしまうところがまたすごい。

こういうのって逆にいうと、グラフィックよりもアートとして使ったほうがいいのかもしれない。もちろんアバンギャルドなアート（前衛芸術）やポップ・アートね。

とにかく、人それぞれ楽しみ方は千差万別。自分の好きなように使ってみよう。きっと『DPII』は、それにこたえてくれるはずだ。

ロードス島戦記

灰色の魔女

ハミングバードソフト

ロードス島の戦いを勝利するのは君しかいない!

原作は安田均先生。

ホワイトドワーフ亭。ここにはギムというドワーフがいた。

小説の世界をゲームで実感

この『ロードス島戦記』は、もともとは同名の小説であり、コンプティーク誌に連載されて、かなり人気のあった作品だから、RPG ファンなら名前くらいは知っていると思う。今回、その小説がハミングバードソフトの手によりコンピュータゲーム化され、再びわれわれの前に姿を現した。

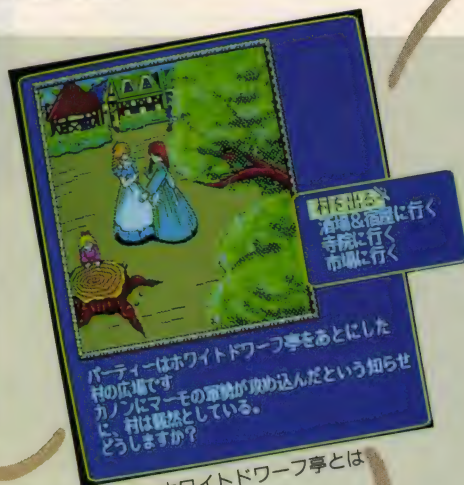
原作は、ＳＦ作家であり、古くからのコンピュータゲームのマニアでもあり、『ラプラスの魔』の原作者でもある安田均氏。それに、水野良氏とグループSNE で、オリジナルキャラクターデザインは出渕裕氏が担当している。

さて、ゲームの内容だが、── 基本的には、小説の筋がそのまま使われているけれど、それだけではなく、新しい部分がつけ足されていて、プレイヤー自身が新たな『ロードス島戦記』をつくり上げていける構成になっている。

ストーリーの導入部はこうだ。

「ロードス」という島は「呪(のろ)われた島」として名高い辺境の島である。30年ほど前、西の山中にある「最も深き迷宮」と呼ばれる魔宮(まきゅう)から、古代に封印(ふういん)されていた強大な力をもった魔神(まじん)が解放されたが、人間、エルフ、ドワーフらが協力して魔神(まじん)を封(ふう)じたという事件が起こった。その後、つかの間の平和の日が過ぎ、再び大きな災厄(さいやく)が起こりつつあった。ロードス島の東南、賢人(けんじん)たちの国カノンの南の海に浮(う)かぶ暗黒の島マーモを武力で統一するベルドという戦士が現れ、みずから暗黒皇帝(こうてい)の名を名のり、魔物(まもの)を支配していった。こうして再び戦乱がおとずれようとしているなか、ロードス島の東の大国アラニアのザクソンという村に、正義の志に燃えている若者がいた……。

と、いうわけで、その若者が君たちプレイヤーなのである。

ゲームを進めるとわかるのだけれど、パーティーは６人まで組め、その６人はすべて自分がつくったキャラクターにすることができるし、また、小説の中に出てきた人物を仲間にしてパーティーを組むこともできるのだ。彼らは町や村の酒場にいるから、酒場へ行ってみるといい。たとえば、最初の村には、ドワーフのギムがいて、「仲間にせんか?」と話しかけてくる。そのほかには、ウ

村の中。ホワイトドワーフ亭とは酒場&宿屋のことなのさ。

寺院へ来た。治療をしてくれたり、アドバイスをしてくれる。

村の中だ!

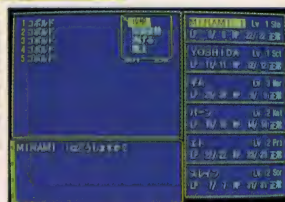
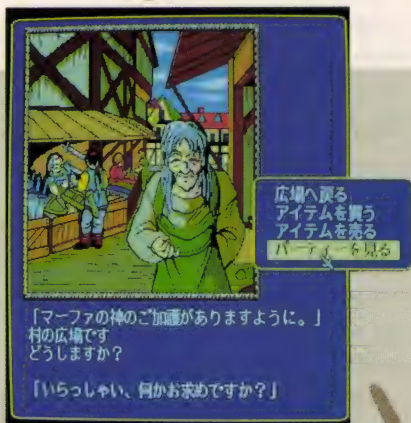
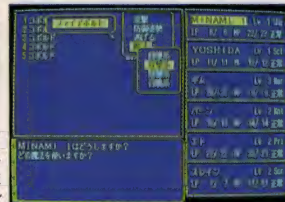
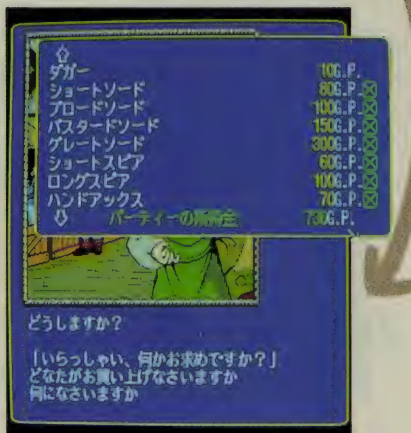
ッドチャック、ディードリット、パーン、スレイン、エトという人物が用意されているから、自分でつくったパーティーで行くか、それとも、あらかじめ用意された人たちで行くかは、君しだいというところだ。

ゲームの形式としては、フィールドは2Dで表示され、ダンジョンは3Dで表示されている。かの『ウルティマ』から連綿と受け継がれている、いわゆるRPGの定型というやつなのである。

フィールド。さあ出発だ。

戦闘シーン。クイックモードのものだ。

下へ下りていくと、ザクソンの村があった。入ってみることにしよう。

攻撃開始。剣で切る。

今度は魔法だ。ファイアボルト！

市場。何か買うことにしよう。

品物はファンタジーの世界ではおなじみのものがたくさんある。

村長さんだ。次の選挙もよろしくね。

戦闘シーンが選べてしまう

さて、何はともあれ戦闘シーンの紹介をしておこう。

RPGになくてはならないのがこの戦闘シーンだ。これがゲームの楽しさ、つまらなさを決定してしまう重要な要素になっているだけに、ソフトハウス各社もここに力を入れているのだけれど、この『ロードス島戦記』では、大きく分けて、「タクティカルコンバット」と「クイックコンバット」という2つの戦い方ができるようになっている。いつでも、この2つが選べるわけではなく、フィールド（つまり、山や川、野原など地上にいるとき）は、クイックコンバットしかできず、ダンジョンにいるときは、どちらか選択するようになっているのだ。簡単に説明するならタクティカルコンバットは12×12のフィールドでキャラクターを移動させたり、剣で攻撃させたり、魔法を使わせるといった、シミュレーションの要素が濃いものとなっているのだ。対するクイックコンバットは、いわゆる戦闘の省略形だ。手順が少なく、相手がすぐ目の前にいるという前提のもとに、攻撃、防御などを指定してやればよいというものなのだ。

戦闘につきものの魔法は、4系統、80種類あってそれぞれ系統によって使い手が別になっている。また、アイテムは数百種類ということだから、全部を発見するのはたぶんムリだろう。

ゲームのシステムや設定はよいが、さて、操作性はどうだろう。移動コマンドを使ってみた。PC-286とVM2でプレイしたけど、VM2では残念ながら、スピードがいまひとつの感がした。やはり、286か、VM21でプレイしてほしい。画面のスクロールに関してもVM2では悲しい思いをしてしまうので、そういったところからも、ぼくとしてはVX以上をすすめたい。ということで、まず本を読んでからプレイしてみるといいのではないかな？　安田均、水野良両氏の自信作、RPGとはこういうものだ、という思い入れのこのゲームを、じっくりと見せてもらいましょ。

ねじ式

ツァイト

つげ義春の夢幻的世界が、アドベンチャーになった！

序章。どの家も入り口を閉ざしている。移動して、どこか、手がかりをつかめそうな場所に行きたいと思うのだが……。

オムニバスでつづるつげワールド

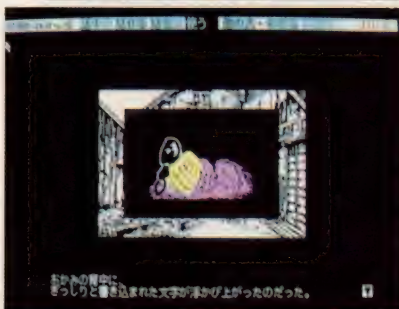
すでに何度か本誌でも紹介している『ねじ式』であるが、ツァイトならではの緻密なグラフィックが、発売前から話題になっているようだ。この原稿を書いている時点で全体の７割が完成。11月初旬の発売が、本当に待ちどおしいところだ。さっそく、簡単なストーリーを紹介しよう。

〝T〞という小説家（このTは、つげ義春のTであろうが、ここではどうでもいいことだろう）が主人公で、Tは、ふとしたできごとがキッカケで、夢かうつつか判別しがたい世界にはまりこみ、あてのない旅を続けることになる。このあたり、江戸川乱歩の名作『押絵と旅する男』をほうふつさせるが、この旅の途中で、Tは、さまざまな、つげ作品のキャラクターたちと出会うことになる。つげ作品の一種のオムニバスになっているわけだ。

序章。これはTが創作した物語の冒頭に当たる。いつの間にか、みずからが物語の中に入っていくという、しかけになっているのだ。この章は「ゲンセンカン主人」という作品がモチーフ。まず、序章をクリアしないと、タイトル画面が出てこないという、凝った構成だ。細かく見てみよう。

ある町に足を踏み入れたT。老婆たちの話し声にさそわれて、声をかけると、駄菓子屋があることを教えられる。駄菓子屋でお面を買い、古びた旅館〝ゲンセンカン〞に宿泊する。ここで、Tは、おかみと不思議な関係を結ぶ……。

序章。子どものような老婆が２人、無邪気に遊んでいる。老婆の手にしたニッキ飴に、Tはなつかしさを感じる。

序章。ゲンセンカンの年老いた女中が、泊まりますかときいてきた。

序章のクライマックス。おかみの背中に文字が!!

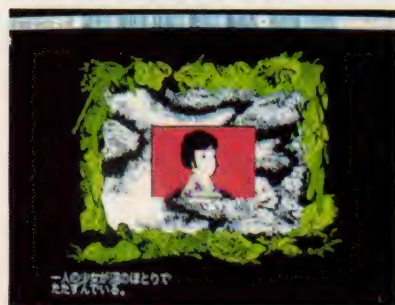
"T"の旅が始まる

口がきけない、ゲンセンカンのおかみの白い背中に浮かび上がった文字……。それはTが書いた日記であった！　障子戸が次々に開かれ、桜吹雪の中、タイトルが、あざやかに浮かんで消える。いよいよ、旅の始まりだ。

自伝的小説の冒頭を出版社にわたしたTは、帰り道に、再び幻覚に襲われる。気がつくと、老朽化したビルの前に立っていた（第１章）。どうやらここは、都会を遠くはなれた山村らしい。ひととおりさまよい歩いたTは、〝もっきり屋〞という居酒屋で、コバヤシチヨジという少女に出会う。沼にいた少女は、この居酒屋のホステスだったのだ。もっきり屋で酒を飲むと、悪酔いしたのか、気を失ってしまう。そうぞうしい声で目が覚めると、チヨジが村の遊び人たちにイタズラをされている。赤いクツが買ってほしくて、チヨジは懸命にガマンする。Tは、チヨジをいとおしく感じた……。

…そして旅は続く。

第１章。山間の小さな村。赤ワクの中は雑貨屋だ。

第１章。沼に立ち寄ると、少女が声をかけてきた……。

かわいそう物語

システムソフト

神と戦う7人の若者物語

水の国のTINYAN。カッコイイ!

月の国のMr.D。謎の人物である。

水の国はさすがに海が多くグラフィックもきれい。

月の国はちゃんと月の形をしている。芸が細かい。

かわいい太陽の国のルーラ。

神のグラフィックもなかなかするどい。

不思議な運命の糸があやつるタイニャンワールド

『かわいそう物語』とは、今年の初めにその変わった名前と、88VA専用ということで話題を呼んだアクティブAVGだ。のちにPC-98にも移植され、このほどついにPC-88版の登場とあいなった。人物などのグラフィックはあの椎名崇。知る人ぞ知る、不思議な魅力の作風をもったコミック作家だ。また、超速筆作家としても有名で、同じ絵かきである私もうらやましいかぎりである。『かわいそう物語』は、以前ポプコムでも紹介されているので知っている人も多いと思うが、いちおうストーリーを説明しておこう。

世界には7つの国があり、その7つの国には、それぞれ神がいた。神は、その国を治め、人々は平和に暮らしていたが、それも「悪魔の日」までのことであった。その日以来、神は人の敵となってしまったのだ。いけにえを要求したり、人の脳を食べたりする神に多くの人たちはあきらめを示していたが、神をたおそうとする者もいた。そこに7人の若者が現れた。彼らの考え方はまったくちがっていたが、「神をたおす」という共通の目的により、たがいに助け合うことになったのだ。

まず、水の神「ズ」をたおすことになったのは17歳のTINYAN。おそらくプレイヤーがいちばん最初にお目にかかるキャラクターだ。金の神「ネイカ」をたおすのは、ひょうきん者のしゅっち。月の神「ムー」をたおしに行ったのは、何を考えているのかわからない美形キャラMr.D。そしてブラックTINYANは木の神「リーキ」を、C菜は火の神「レッファール」、妖精のルーラは、太陽の神「サンカル」をたおすことになり、最後の土の神「ドード」には、TINYANにいわれていやいや猫のたいにゃんが立ち向かうことになった。はてさて彼らの運命やいかに、といったところだが、この先はいっさいが謎に包まれている。プレイヤーは人から得られる情報や、オートマッピング(マッピングモードにしておけば歩いたところを自動的にマッピングしてくれる)の力を借りて7つの国の神をたおさなければならないのだ。しかも7つの国はそれぞれが広大で歩きまわるだけでも大変な仕事だ。それでもプレイしていて楽しいのは、ユニークなキャラクターのおかげなのだろうか。キャラクターへの感情移入も、わりとすんなりできるのでなんとなく、終わらせるのが惜しいという感じのソフトだ。

さて、88版の移植のできを見てみると、さすがに88VA版ほどではないにせよグラフィックはかなりきれいだ。スピードも悪くない。ただ、多いのだ、ディスク枚数が。データディスクを入れると7枚もある。同じ国の中でディスクを入れかえることはないようだけど、それにしてもねー。容量の問題があるからしかたない。いずれにせよ、それがゲームのおもしろさをスポイルしていないのであれば関係ない。で、このゲームの場合、枚数による操作性の低下はないから安心してよろしい。

とにかく、椎名崇やタイニャンのファンであればまちがいなく〝買い!〟のソフトだ。88VAやPC-98ユーザーだけにやらせておくのは、もったいないぞ!

■PC-88VA専用、PC-9800シリーズ、PC-8801SRシリーズ ㊎定価7,800円 ㊎システムソフト☎092-714-6236

ACROJET

システムソフト

大空にくり広げられる華麗なアクロバット！

競技選択の画面。自分で好きな種目を選ぼう。

スタート直前！ 離陸は簡単だから問題ないだろう。

旋回中は高度にも気をつけよう。

難易度も設定できる。

アクロジェットでアクロバット！

8月末、西ドイツのラムシュタイン米軍基地で開かれた航空ショーで、イタリア空軍アクロバットチームが空中衝突し観客を巻きこんだ事故があり、アクロバット飛行の是非についての議論が世界じゅうを駆けまわっていたけど、この号が出ているころには落ち着いているかな？　しかしその一方では、ミグ29がファーンボロ国際航空ショーに出展されたり、新しいエアバスが開発されたりと、きょうも航空業界はにぎやかだ。それと連動しているかのように、モニターの中の青空もここのところ元気いっぱいで、毎月のように新作のフライトシミュレーターが登場してくる。飛行機好きの人にとっては喜ばしい状況だ。

今回紹介するこの『アクロジェット』も、そんなフライトシミュレーターの一つだ。もとはアメリカのマイクロプローズ社が発売しているもので、日本版はさきにMSX2が出ている（ポプコム9月号参照）。そして、ついに88版が登場したわけだ。これで君の88にも翼が生えたことになる!?

『アクロジェット』で使用する機体は、"BD-5J ACROJET"。世界じゅうで最も小型で安価な競技用ジェット機だが、その飛行目的の性質上かなりの危険がともなう飛行機でもある。アメリカでは、そんな飛行機がキットとしてどんどん販売されているらしい。日本では考えられないことだネ。

それでは88版の『アクロジェット』を見てみよう。ゲームを起動させるとカッコイイ"BD-5J"のグラフィックが現れる（搭乗しているおっさんがシブイというウワサもある）。ここで流れるBGMも、軽いノリでGOOD！

次に、パイロットの登録をして競技の選択に移るわけだが、パイロット（プレイヤー）は4人までフライトできる。飛行機好きの仲間が集まれば、これは燃えるぜ。競技種目には、「パイロン・レース」や「リボン・カット」「キューバン・エイト」などの項目が11種目あり、それぞれの得点を競うことになる。ゲームがスタートすると、モニターにはフライトシミュレーターでいつもおなじみの画面が現れる。が、しかし、前方の視界の画面には自分の飛行機が描いてある。この『アクロジェット』は、ふつうのフライトシミュレーターのように外の景色を見ながら操縦するのではなく、前方に小さく見える自機を見ながら操作するのだ。そのためこのゲームを初めてプレイしたときアクションゲームかと思ってしまった。実際にかなりアクション性の高いゲームだ。もっともアクロバット飛行そのものがスポーツ（アクション）として考えられているので、これはあたりまえのことなのかもしれない。もちろん飛行機の動きはちゃんとシミュレートされていて、今までのフライトシミュレーターでは見ることのできなかった自機の動きを追うことができる。『アクロジェット』は、まさに新世代のフライトシミュレーターといえるだろう。このゲームは、飛行機好きな人はもちろん、アクションゲームの得意な人も遊べるソフトだと思うから、ユーザーを選ばないソフトといえるんじゃないかな。でも、1人で遊ぶよりは友だちと遊んだほうがよりおもしろいのはいうまでもないネ。

 ■PC-8801SRシリーズ　7,800円　問システムソフト☎092-714-6236

F-16ファイティングファルコン2

アスキー

ミグとのドッグファイトに思わず熱中！

じつにリアルな操縦感

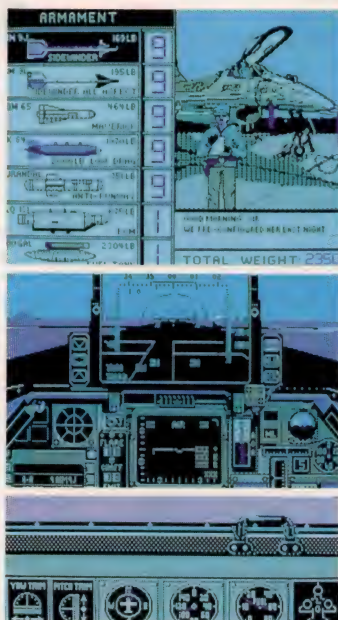
最近なぜかあちこちのソフトハウスからフライトシミュレーターが発売されているようだが、これもそんなうちの一つで、ジェット戦闘機を操縦して、地上物の爆撃や敵機とのドッグファイトを体験できるのだ。

操縦する飛行機はF-16ファイティングファルコン。アメリカの最新鋭ジェット戦闘機だ。

まず最初にするのはパイロットの階級を選ぶこと。階級は、飛行のむずかしさに対応していて、たとえばいちばんやさしい中尉では、燃料や武器の使用は無制限で、どんな操縦をしても絶対に墜落や衝突はしない。これに対し、いちばんむずかしい大佐になると、墜落なども実際と同じ条件で起こるし、搭載兵器の重量や空気抵抗が操縦にも影響し、パイロットへのGの影響まで関係してくるという、まさに実機そのものという感じになるのだ。

次に12種類ある任務のなかから自分が参加するものを選ぶ。これはたとえば、ビルを爆撃せよとか、ミグを1機撃墜せよとかいった内容だ。それと任務中に現れるミグの数を決める。

そして中尉以外の階級では、搭載する武器などの種類と数を決める。武器にはサイドワインダーなどのミサイルや、地上攻撃用の爆弾なんかがある。

こうした状況設定がすべて終わったら、いよいよテイク・オフだ。

飛行の前に、搭載する武器などの種類と数を選ぶのだ。

離陸前。準備はいいかな？

左側。方位計や燃料計などがある。

階級・任務の選択画面。

後方に敵機はいないかな、と。

ビルを爆撃する直前だ。

操縦はすべてキーボードですることになるけど、自動車の運転とはちがってやるべき操作が多いから、最初はキー操作を覚えるだけでも大変だ。それでも、ただ飛ばすだけならまだなんとかなるけど、攻撃をするとなるとそうはいかない。きちんとねらいをつけられるようになるには、かなりの熟練が必要なのだ。そして、任務が終わったら、基地にもどって着陸しなきゃいけない。これがまたひと苦労なのだ。

実際にやってみると、スピードもまあまあ速いし、機内のさまざまな表示なんかもじつにリアルだ。また、正面だけじゃなく、左右や後ろも見ることができるのもいい。事実、飛行に必要な計器は左側にもあるから、正面だけを見てるわけにはいかないのだ。

最初はなかなかうまく操縦できなくてじれったいところがあるけど、ある程度まともに飛ばせるようになってくると、だんだんおもしろくてたまらなくなってくるのだ。そしていよいよ操縦を極めてきて、12のミッションだけじゃつまらなくなった人は、2台の98をつないで、2人でドッグファイトをするなんてこともできるのだ。これは燃えるぜ、ほんと。

1つだけ注文をつけるとしたら、画面の色使いなどをもう少し考えてほしいということがある。これはオリジナルそのままという感じでこうなったんだと思うけど、せっかく98に移植したんだから、解像度や色数のちがいを考えて、もっと改良してもよかったんじゃないだろうか？

■PC-9801VMシリーズ　Ⓟ9,800円　問アスキー☎03-486-8080

魔獣戦記
GUARDIAN
ガーディアン

パック・イン・ビデオ

魔獣皇帝をたおすのは君だ

イベントと洞窟がいっぱい！

平和に暮らす２つの大陸の地下迷宮に突然「魔獣皇帝」がよみがえった。君たちはかずかずの困難を克服して、「魔獣皇帝」をたおすことができるだろうか――。というのがストーリーだ。

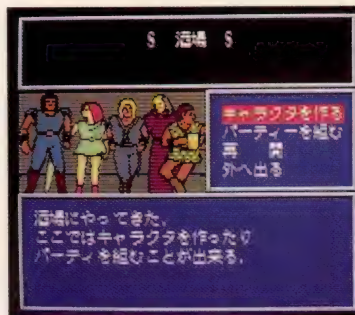
作り方はいたってオーソドックスなＲＰＧなんだ。典型的というべきかな。

だけど、なかなかゲームバランスがうまく仕上がっていて、プレイヤーを飽きさせないものとなっているんだ。

最初、ゲームを始めると、まず男爵の頼みをひきうけることになる。娘がどこかにさらわれたのだ。そこで君たちのパーティーは娘を捜し出す旅に出るのだ。村の外はモンスターがたくさんいるけれど、モンスターはランダムに遭遇してしまうわけではなく、そこらじゅうを徘徊しているのだ。だから逃げようと思えば、逃げることも可能なのだよ。道士のレベルが上がると移動の速度の上がる呪文が覚えられるから、それを使えばあまりモンスターに会わないで目的の場所へ移動することもできるのだ。プレイしてて思ったことは、このゲームはキーボードを使うよりもジョイスティックを使ったほうが楽にプレイできるということ。移動に関しては断然ジョイスティックを使うべきだね。

レベルアップはなかなか楽だぞ。すぐにレベルが上がってしまうのでＲＰＧをやり慣れたプレイヤーにとっては少し歯ごたえがないかもしれないけれど、どんどんレベルが上がるのは気持ちがいいものだし、なんといってもヤリガイがある。男爵の娘を助けるには、15レベルは必要だろう。そこまでレベルを上げるためには道士と求道者の魔法が有効なので、魔法で戦うこと。ＭＰがなくなったら宿で休んで、また戦いに出るというパターンをくり返せばよい。パーティーには、この２人は欠かせない人物なのだ。

アイテムやモンスターが豊富で、マップもけっこう広いし、イベントももりだくさんだから、初心者でもベテランでも、楽しめると思う。

ただ、ＲＰＧのストーリーとしては、ありきたりのものであることはいなめないし、村の中やフィールドのグラフィックも、もうひとくふうなされていてもいいんじゃないだろうか。これからのＲＰＧは、アイテムやマップの量だけではなく、質や技術の向上といったところに目を向けていくべきなんじゃないかな？

アロオン男爵。彼の娘がどこかへ連れ去られてしまったのだ！

モンスターだ。魔法でやっつけるべし。

洞窟。このゲームは洞窟が15カ所以上あるという。探索の魔法が大事だぞ。

酒場でメンバーを集めて出発だ。

■PC-8801SRシリーズ、PC-9801VM／VX／UV／UV21　定価7,800円　問パック・イン・ビデオ☎03-226-9561

きまぐれオレンジ★ロード
～夏のミラージュ～

マイクロキャビン

優柔不断の恭介は三角関係に終止符を打てるのか？

ことの起こりは、おじいちゃんの問題発言だった。

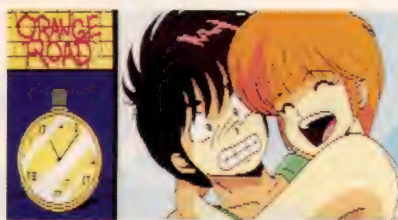
危ない、ひかるちゃん！

鮎川のいない夏休みなんて

映画館では『きまぐれオレンジ★ロード　あの日にかえりたい』が上映されているけど、ゲームのほうも発売されているから、もうプレイしている人もいるかな？

恭介は春日家の超能力の存続をかけて、まどかとひかるのどちらを選ぶかを夏休み中に決めろと家族のみんなに迫られることになったわけだけど、そう簡単に恭介の優柔不断が直るわけがない。ただでさえ複雑な三角関係だというのに、そのうえあかねやさゆりまでからんできて、事態はさらにややこしくなってくるのだ。映画では原作と同じく結局まどかを選ぶことになるわけだけど、ゲームのほうではいったいどんな結果になるんだろう。

ゲームの最初のほうの展開だけでもちょっと見てみよう。おじいちゃんが帰ったあと、ふらっと散歩に出た恭介の目の前で、ひかるちゃんが車にひかれ――そうになったんだけど、例によって恭介が助けてしまうことになる。で、ますますひかるちゃんに好かれてしまうわけである。

さて、ひかるちゃんと別れてアバカブに行ってみても、当然鮎川はいない。でもマスターがいうには、じつは鮎川は日本に帰ってきているというのだ。

おじいちゃんの時計のおかげでひかるちゃんを助けることができた。

あかねなんかじゃ、鮎川のいない心のすき間は埋められない。

本当！と現金にも思わず元気が出てくる恭介であった。そして、マンションの前まで帰ってくると、あ、鮎川♡！というわけで、めでたく再会となるわけである。うんうん、これでこそオレンジ★ロードだ。というわけで、まどか、ひかる、あかね、さゆり、まなみにくるみ、一弥といった面々にふりまわされながら、恭介の夏休みは進んでいくのであった。

BGMは『鏡の中のアクトレス』をはじめとして、テレビの主題歌や挿入歌から全6曲使われている。曲目はアバカブでMENUを見ると選ぶことができる。88シリーズではFAやサウンドボードIIのステレオ音源にも対応しているぞ。

ゲームの方式はよくも悪くも『うる星』や『めぞん』とまったく同じコマンド選択式である。ストーリーの展開を見てみると、原作のいろんなエピソードをごちゃまぜにしたうえで、1つの話に再構成したという感じになっている。だから原作やテレビを見ていれば、ある程度ゲームが進めやすいだろう。もちろん何も知らなくても十分プレイできるけど。

さて、大人っぽい魅力のまどかとキュートなひかるちゃん。キミが恭介だったらどっちを選ぶのかな？

わ、正真正銘の鮎川だ。感激！

妹たちは超能力戦争の真っ最中。

やっぱり鮎川あってのアバカブだぜ。

■PC-9800シリーズ　PC-8801SRシリーズ　定7,800円　問マイクロキャビン☎0593-51-6482

MSX スクランブル

おっ、ハンドグレネードの宝庫だ。

テスタメント

バショウ・ハウス

死ぬ間ぎわにこんなにかわいくなるなんて。

迷路の奥にひそむ ペンタドラゴンをやっつけろ！

出たっ、ミドルキャラである。

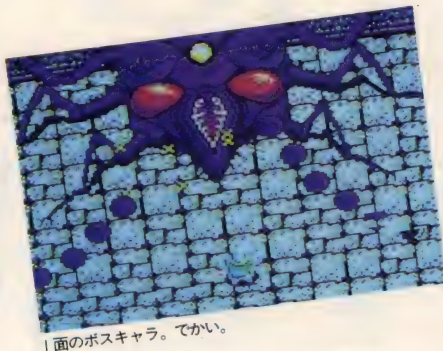
これは2面。どこかの城の中って雰囲気だ。

やりやすさがグンとUP

87年度のポプコム大賞新人賞を獲得したあの『テスタメント』のMSX2版がようやく発売されることになった。なんか最後の詰めでだいぶ苦労してたみたいだけど、とにかく完成オメデトウといったところである。

1面のボスキャラ。でかい。

このゲーム、ひと口でいうと、迷路の中を敵をたおしながらどんどん進んでいくシューティングゲームである。途中に落ちている武器なんかのアイテムを有効に使いながら、先の面をめざして進むのだ。

ゲームの舞台は、全部で7ステージからなっていて、各面にはいろんな敵が行く手をさえぎっている。撃つとただ消えるだけのザコキャラやとんでもないものに変身してから消えていくやつ、やっつけるまではしつこく追ってきて死ぬ間ぎわにひと言残すミドルキャラと、いろんなやつがいておもしろい。そのうえステージの最後にはボスキャラとの一騎討ちが控えている。そして7面目の最後にいるのが敵の総元締め、ペンタドラゴンである。こいつをやっつけるのがゲームの目的ってことになる。でも実際にはペンタドラゴンをたおしたあとにも、スペシャルステージが3面あるし、そのほかに隠れステージが3面あるから、結局全部で13面あることになるのだ。これはやりでがあるぜ。

これだけ先が長いと一気にやるのはさすがにシンドイってんで、途中でディスクにセーブすることもできる。セーブは全部で10カ所にできるし、どこでセーブしてもいいけど、ロードされるのはその面の最初からになる。つまり各面1カ所ずつセーブできるってことなんである。

88版ではスクロールのなめらかさとスピードの速さがオドロキだったけど、それだけにかなりむずかしくて、先に進むのは至難の業だった。実際、あれはファミコンやゲーセンでならしたアクションゲームの得意な若年層をターゲットにしていたそうで、ふつうの人にはちょっと酷だったかもしれない。

そういう面での反省もふくめて、今回のMSX2版では、88版とはややマップを変えていくぶんやさしくしたそうである。それとこれはプログラムの技術というよりもハードの制約からくるものが大きいんだけど、スピードのほうも88版に比べるとかなりおそくなってしまった（もちろんこれは88と比較した場合の話であって、べつに極端におそいというわけではない。それだけ88版が速かったということなのだ）。そんなわけで、2重の意味でやさしくなったといえることになる。これならアクションがそれほど得意でもないふつうの人でもがんばればなんとかやっていけそうな雰囲気である。

■MSX2 Ⓟ6,800円 問バショウ・ハウス☎03-225-0913

激走ニャンクル

パナソフト／BIT²

チームのみんなで協力して ファミクルアイランドを駆けめぐれ

ジャンプが決め手

ここ、ファミクルアイランドでは、恒例の夏の大行事、ホバークラフトレースの時期がやって来ていた。

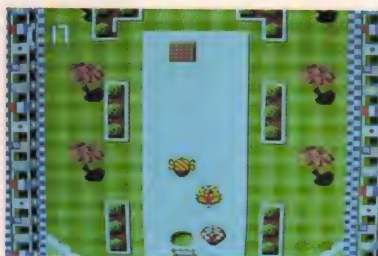
ホバークラフトレースは、ミラクルアイランドの5つのワールドを走りぬける大レース。昨年の優勝チームは、もちろんわれらのファミクル一家だ。今年もファミクル一家は優勝めざして大ハリキリ。町じゅうの注目をあびながら、いまレースはスタートした。

という感じで始まる『激ニャン』は、ニャンクル、パピクル、マミクル、ミロクル、シルクルの5人からなるファミクル一家が、ホバークラフトレースに挑戦するレーシングゲームなのだ。

ファミクルアイランドは5つのそれぞれ特徴的なワールドからできていて、各ワールドは3つの面に分かれている。

ファミクル一家の主力はニャンクル。でもこのレースは1人でするものじゃない。各面ごとにほかの4人にもバトンタッチしながら、進んでいくのだ。

レースはタイムトライアル形式で、時間内に走り終えないと失格になる。ホバークラフトは空を飛ぶことはできないけど、ジャンプ台を利用すれば、かなりの距離をジャンプすることができる。ジャンプ台をいかに有効に利用するかがレースのカギになるのだ。またレース中にほかの車と接触すれば、ダメージを受けてスピードが落ちたりするから、ときどき出てくるキャンディーを集めて、車の病院に駆けこもう。

キャンディーは要するにお金のかわりで、「美異通店」はアイテムショップで、車のパワーアップパーツなんかを売ってるし、「未楽来院」ではダメージ回復ができるのだ。

ときどき出てくるキャンディーがお金のかわりだ。

車の病院にやって来た。

ジャンプ台を利用して、川なんてひとっ飛びだ。

レースといってもこれはほかの車との戦いというよりは、時間との戦いといった感じで、ほかの車とは接触などでダメージを受けないようにさえ気をつけていればいいみたいだ。レースの順位も残り時間とダメージの量なんかで決まるみたいだからね。

このゲームはFMPACに対応しているから、FMPACをつなげばきれいなFMサウンドでゲームを楽しめる。それに各ワールドの最初で、自動的にS-RAMにセーブしてくれるから、ゲームオーバーになっても、そのワールドの最初からコンティニューできるのだ。セーブはディスクにもできるけど、データディスクを用意しなくちゃいけないから、ディスクの入れかえがめんどうだもんね。ぜひFMPACをつけることをおすすめしたい。あと、ジョイスティックはもちろん、レース用のジョイハンドルにも対応しているから、ジョイハンドルを持っている人はそちらでどうぞ。

面のかわり目でバトンタッチする相手を選ぶのだ。

ワールド2は空の面。雲の上に落ちるとアウトだぞ。

■MSX2 ⓠ6,800円 ㈱パナソフトセンター☎03-475-4721

コナミの占いセンセーション

占いだったらお任せあれっ!

血液型相性占いの恋愛診断の画面だ。

さあ、君たちの運勢は?

コナミの今度の新作は、なんとゲームじゃなかったんである。当たるも八卦当たらぬも八卦、信じる者は救われる、の占いソフトなのだ。コナミのシンボル、ペンギンくんが君たちの運勢を占ってくれるのだ。

占いといっても単に乱数を使っただけのいいかげんなものじゃないから、それなりに占う相手のデータが必要だったりする。必要なデータは名前、生年月日、血液型などで、これはディスク上に20人分までまとめて登録しておくことができる。

占いの種類は「血液型相性占い」、「西洋占星術」、「手相占い」、「おみくじ」の4つあるから好きなのからやってみよう。

「血液型相性占い」は、2人の相性を血液型で占うもの。占うためには当然2人分のデータを登録しておかなくちゃいけない。占う項目は総合、恋愛、親子、社会、一般の5つあって、それぞれがさらに細かい項目に分かれている。

「西洋占星術」はホロスコープで性格、恋愛、健康、金運などを占うのだ。画面上にはもちろんホロスコープが表示されるぞ。

「手相占い」は、パソコンに手相をそのまま見せることなんてできないからどうやるのかと思っていたら、生命線や頭脳線といった項目ごとに実際の手相と見比べながら特徴を選んで入力していく方式だった。判断すべき要素の数からすると、もしかしてこの占いが4つのなかでいちばん本格的な占いといえるかもしれないね。

これら3つの占いは入力したデータにもとづいて行うちゃんとした占いだから、同じ人が同じデータを使えば、当然ながら何回やっても出てくる結果は同じものになる。それに対して、ほとんど時の運だけで結果が出てくるのが「おみくじ」だ。

「おみくじ」は、ひく前に神社にお参りをするなんてこともできたりするのがなんとなくおかしくて笑っちゃう。でもお参りをしたからって、大吉ばかりが出るわけじゃないぞ。ちゃんと大凶だってあるのだ。まあ軽い気持ちでやってみるといいだろう。そうはいっても、いざ結果を見るときには意外と真剣になっちゃったりするもんである。占う項目は16もあって、いちばん多いのだ。

やっぱりこういうソフトは、1人で家でやってみるよりも、みんなでいろいろためしてみるほうがおもしろいよね。すべての占いの結果は、画面だけじゃなくてプリンターに打ち出すこともできるから、学園祭なんかで利用するのもいいかもしれない。

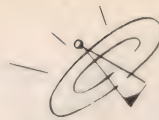
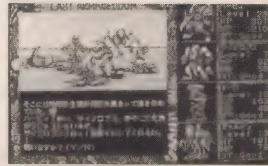
2人の相性をお姉さんが教えてくれるぞ。

「おみくじ」。お参りの成果があった、かな?

ホロスコープもちゃんと表示される。

手相は項目ごとに特徴を選択して入力していくのだ。

 ■MSX2 FD4,800円 12月3日発売予定 問コナミ☎03-264-5678

BEST SOFT 30

「ラスト・ハルマゲドン」

「めぞん一刻完結編」

「イースII」

『イースII』のトップが続いている。もうアキちゃった、って感じ。しかし、『ラス・マゲ』も大健闘。相当のベストセラーになっているようだ。で、おくれにおくれて『サバッシュ』もようやくGO！　どこまでガンバれるか、楽しみ（心配！）。

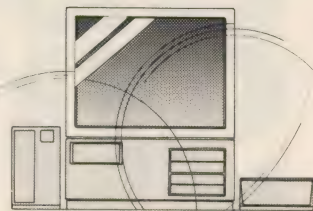
今月 順位	今月 得票数	累計 順位	累計 得票数	ソフト名	メーカー名	ジャンル	機種
1	217	3	728	イースII	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，XIturbo，FM77AV，MSX2
2	92	43	116	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ
3	76	7	556	ソーサリアン	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，XIturbo
4	52	84	55	ソーサリアン追加シナリオ	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、88VA、98シリーズ，XIturbo
5	42	94	49	ソーサリアンユーティリティ	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，XIturbo
6	40	34	148	めぞん一刻完結編	マイクロキャビン	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ
6	40	4	613	ハイドライド3	T&Eソフト	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，MSX、MSX2，X1シリーズ
8	36	20	248	スーパー大戦略	システムソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ，XIturbo
9	34	96	48	アンジェラス	エニックス	アド	PC-88シリーズ、88VA
10	25	76	63	ファンタジーIII	スタークラフト	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM77AV
11	23	39	125	Mr.プロ野球	クリスタルソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ，XIturboシリーズ
12	17	98	48	ARCUS	ウルフ・チーム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，XIturbo
12	17	173	17	XZR	日本テレネット	アク	PC-88Rシリーズ、88VA、98シリーズ，MSX2，XIturbo
14	14	26	206	マイト・アンド・マジック	スタークラフト	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM77AV
14	14	45	112	ジンギスカン	光栄	シミュ	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，XIturboシリーズ，MZ-25，FM77AV
16	12	173	17	維新の嵐	光栄	シミュ	PC-88VA、98シリーズ
17	11	18	301	ダ・ビンチ	ポプコム	ツール	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ
17	11	91	51	源平討魔伝	電波新聞社	アク	X68000
17	11	135	27	激突ペナントレース	コナミ	スポ	MSX2
20	10	6	560	信長の野望・全国版	光栄	シミュ	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，MZ-25，MSX，FM-7シリーズ
20	10	50	103	スペースハリアー	電波新聞社	アク	PC-60シリーズ，X68000，FM77AV
22	8	122	33	パロディウス	コナミ	アク	MSX
22	8	10	409	めぞん一刻	マイクロキャビン	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-77，MSX2
22	8	2	843	イース	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，X1シリーズ，FM-7シリーズ，MSX2
25	6	66	74	大戦略2	システムソフト	シミュ	PC-98シリーズ
25	6	82	56	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	RPG	PC-98シリーズ
25	6	244	8	A列車で行こうII	アートディンク	シミュ	PC-98シリーズ
28	5	306	5	Mr.プロ野球'88データ	クリスタルソフト	ツール	PC-88Rシリーズ
28	5	31	160	ゼリアード	ゲームアーツ	アク	PC-88Rシリーズ，XIturboシリーズ
28	5	173	17	バトルゴリラ	クリスタルソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ
28	5	71	69	プロ野球FAN	日本テレネット	スポ	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，XIturbo，FM77AV，MSX2
28	5	125	31	シルバー・ゴースト	呉ソフトウェア	RPG	PC-88Rシリーズ
28	5	95	49	YAKSA	ウルフ・チーム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ，MSX，FM77AV
28	5	11	405	現代大戦略	システムソフト	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ
28	5	13	373	シルフィード	ゲームアーツ	アク	PC-88Rシリーズ，FM77AV
28	5	139	26	パワフルまあじゃん	テーピーソフト	思考	PC-88シリーズ、98シリーズ，X1シリーズ
28	5	306	5	マスター・オブ・モンスターズ	システムソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ、88VA

■機種の略称　PC-80→PC-8001，PC-88→PC-8801，PC-88R→PC-8801SR以降，PC-98→PC-9801，II→mkII，MZ-25→MZ-2500
■ジャンルの略称　RPG→ロールプレイング，アク→アクション，シミュ→シミュレーション，アド→アドベンチャー，スポ→スポーツ，思考→思考ゲーム

9月8日現在の集計です

ランダムファイル

RANDOMFILE

データショウの季節になると、またにぎやかなうわさが聞かれるようになる。今年は久しぶりに活気のあるショウになりそうだ。これからのコンピュータ界の大変貌をうかがうことができるだろう。来月号ではデータショウ詳報もお届けする予定。

パソコン・ワープロ関連

98互換機に最高級機と普及機
PC-286X/PC-286VE

セイコーエプソン㈱は、PC-9800シリーズの互換機として知られるPC-286シリーズの新製品として、最高級機の「PC-286X」3タイプと、普及機の「PC-286VE」3タイプを発売した。

昨年4月発売されたPC-286シリーズは、今年の8月までに合わせて11万台を販売し、16ビット機市場のシェア1割強を獲得している。

新製品により、シェア20%を目標にしているという。

「PC-286X」は、国産16ビットパソコンで初めて80286CPUをクロック周波数16MHz、ノーウエイトで動作可能にしている。PC-9801Uシリーズのソフトを最高速度で処理し、そのスピードは32ビット機に匹敵する。

オプションの内蔵用記憶装置も豊富に用意されている。

80Mバイトハードディスクユニットは、ハードディスクの大容量時代を先どりし、このクラスで初めての本体内蔵タイプとなっている。

3.5インチフロッピーディスクユニットを増設すれば5インチフロッピーとあわせて3.5インチフロッピーを使えることになるので、ラップトップタイプのPC-286Lなどの機種のプログラムやデータを使うことができる。またCD-ROMユニットを使えば、事典やデータベースなどのCD-ROMソフトが使える。

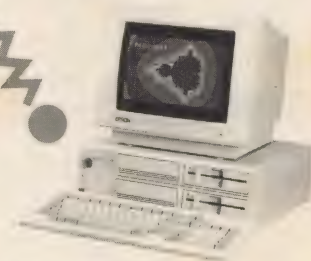
ユーザーズメモリーは、640Kバイトを標準装備、内部拡張スロットだけで、最大12Mバイトまで増設ができる。さらに外部拡張スロットを使用すれば、最大14.6Mバイトまで拡張が可能だ。

「PC-286VE」は、80286CPUでクロック周波数12MHz、ノーウエイト使用を実現して高速処理を可能にした。

コンパクトな本体に、カートリッジタイプの20Mバイトや40Mバイトのハードディスクユニットをユーザーが自分でつけられる。

ユーザーズメモリーは640Kバイトを標準装備し、内部拡張スロットにより最大6Kバイト、外部拡張スロットを使えば最大14.6Mバイトまで拡張できる。

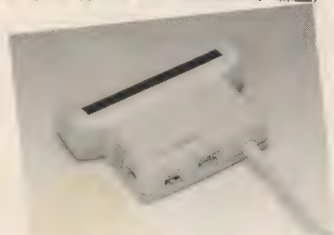
「PC-286X」の価格は、5インチFDD2基内蔵の「PC-286X-STD」が43万8000円。さらに20MバイトHDDを内蔵させたタイプの「PC-286X-H20」が56万3000円。40MバイトHDD内蔵タイプの「PC-286X-H40」が65万3000円。

「PC-286VE」の価格は、5インチFDD2基内蔵タイプの「PC-286VE-STD」が29万8000円。20MバイトHDDを加えたタイプの「PC-286VE-H20」が42万3000円。40MバイトHDD内蔵タイプの「PC-286VE-H40」が51万3000円。(問い合わせ:03-377-7001、エプソン販売 企画2課)

赤も読み取り可能 ソフトもバージョンアップ
イメージスキャナー2機種

㈱ハル研究所では、ハンディーイメージスキャナーの新製品として、「ハンディースキャナー98Y」と「ワイドスキャナー98G」の2機種を発売した。

新製品は、光源を黄緑色としたために、赤も読み取ることができるようになった。また、ユーティリティーソフトをバージョンアップして、回転、上下左右反転、白黒反転などに加え、拡大、縮小、複写、修整などの機能も装備した。そして、使えるシートサイズを大幅に広げ、最大1680ドット×1280ドットまで編集可能としている。

さらに縮小編集モードを用意したり、イメージファイルの読みこみができるなど、より使いやすくなっている。

こうした特徴のほか、従来からの組みこみ型ソフトを使用すれば「一太郎」の中から直接画像がとりこめる。また、ハンディープリンター98Wなどとインターフェースボードが共通で使えるという点もそのままだ。価格は、「ハンディスキャナー98Y(HIS-10Y)」が2万9800円、「ワイドスキャナー98G(HWS-10G)」が3万4800円。(問い合わせ:03-252-5561、森笠)

パソコンに3台の機器を接続 RS-232C切替器
ちび

マイコン工業㈱は、RS-232C切替器「ちび」をマイナーチェンジした。容量は4倍増で価格はすえ置きなので、価格に対する性能の比(コストパフォーマンス)では4倍増ということになる。

「ちび」を使うとパソコンに3台のRS-232C機器を接続できるようになる。パソコンに1個しかついていないRS-232C用コネクターが、3個あるのと同じ状態にできる

わけだ。

3台の切りかえは「ちび」の切りかえボタンを押すだけの簡単さで、めんどうなコネクターの差しかえ作業がいらない。

また、3台の切りかえはパソコンからリモートコントロールでもできる。このコマンド切りかえを使えば、コネクターの差しかえ作業では実現できない高い機能を、いろいろ実現することができる。

「ちび」は3台のRS-232C機器から同時に入力が可能だ。3台の入力をチビ内の入力バッファーに別々に貯蔵しておける。貯蔵データはパソコンの指令に応じてパソコンに送られ、パソコンではつごうのよいときにとり出せる。入力バッファーのデータ有無を調査し、データをとり出していける。

さらに、「ちび」は、3台のRS-232C機器へ並行して出力できる。XYプロッターのように処理速度がおそいRS-232C機器のときに効果的だ。パソコンから「ちび」に、コマンドを送って出力先を切りかえ、次々に切りかえながらデータを送る。送ったデータは出力バッファーに各機器ごとに分割して貯蔵する。貯蔵したデータは各機器の処理速度に合わせて出力していく。すなわち、各機器へ並行して出力するわけだ。価格は、貯蔵容量256Kバイトの「DEB-134A」が9万9800円、1Mバイトの「DEB-136」が13万9800円。(問い合わせ：03-476-6081)

電子手帳機能を内蔵 ポケットワープロ
PW-1000

カシオ計算機㈱は、重さわずか約319g、大きさ185×83×25㎜(閉じたとき)の超小型化を実現し、手軽にどこにでも持ち運ぶことができるワープロ「ポケットワードPW-1000」を発売した。また、同時に「PW-1000」とRAMカードを利用したデータ転送が可能で、48ドットの高品質プリンターを搭載した9インチCRTタイプの日本語ワープロ「カシオワードHW-2000V」も発売した。

「PW-1000」は、電子手帳機能を内蔵している。最大約1000人分の名前、電話番号、住所を記憶し、手軽に検索、印刷ができる〝住所録〟、最大約422件のスケジュールが登録でき、内蔵のカレンダーにより入力されているスケジュールがひと目で確認できる〝スケジュール機能〟10ケタの四則計算のほか、メモリー計算、日数・日付計算まで行える〝計算機能〟などが使える。

大容量メモリーを搭載し、本体内に最大約1万2500文字を記憶でき、外出先での入力にたいへん便利だ。また、外部記憶として1枚で約7800文字記憶できるRAMカードを採用している。

文章を最大72文字まで一挙に入力し、文節を自動的に判断して漢字変換する。

右寄せ、センタリングや白ぬき、影つき文字など豊富な編集機能をもつ。

RAMカードを装着することにより印刷できる専用プリンター(3万5000円)も用意されており、はがきからB4横サイズまでの印刷が可能だ。価格は3万4800円。

「HW-2000V」は、標準表示で40字×21行の大きく見やすい9インチCRTを採用、拡大文字や白ぬき文字などをそのままの字体で表示する。

文字間隔や行間隔、文字サイズを1行ごとに自由に設定でき、思いどおりの文書レイアウトが可能だ。

表計算やグラフを手軽に処理できるソフトや住所録ソフト、外字集ソフト、作図ソフトが付属している。価格は12万8000円。

なお、「PW-1000」と「HW-2000V」をセットにした「HW-2000VP」も発売されている。価格は15万8000円。(問い合わせ：03-347-4811)

論文作成に最適 数式作成機能を搭載
ミニ書院 WD-1200

シャープ㈱は、むずかしい手続きをしなくても、複雑な数式が作成できるなどの機能をもった、論文作成に最適なパーソナルワープロ「ミニ書院」<WD-1200>を発売した。大学生、研究室などでの要望にこたえたものだ。

「WD-1200」は、一般ワープロ用文字やギリシャ文字の大文字、小文字、添字、微分／積分、ルート、かっこ、専用数式記号(ラプラス、フーリエ記号など)など、約400字の文字、記号を搭載、32ドットで印字できる。また、これらの文字／記号は、簡単なことばで呼び出せるので、ふつうの文章を入力してゆく感覚で簡単に入力できるほか、ワープロ文字と同様、再編集、再利用ができ、文章との混在も可能だ。同社の従来機種に比べて2.5倍の約2万字の文書メモリーを内蔵、長文の論文作成にも適している。

MS-DOSテキストコンバーターを搭載し、パソコンで作成した文書を「ミニ書院」へ、あるいは「ミニ書院」で作成した文書をパソコンへと、文書ファイルの変換が可能だ。

ことばの意味や前後関係から自動的に解釈し、変換する新「AI辞書」を搭載している(約4万例)。

また基本辞書も、大学名やカタカナ語など充実した。

基本システムプログラムをROM化しているので、電源ONですばやく使用できる。

40字×20行(ガイダンス／スケールふくむ)の見やすい白画面・黒文字表示(反転可能)で通常は40字×15行、1/4縮小表示では80字×29字の文章を表示する。縦書き表示や文章・画像混在表示、2つの異なった文章が同時に確認できるマルチウインドーも可能だ。価格は17万8000円。(問い合わせ：03-260-1161)

名刺管理機能を搭載 ワイド表示の漢字電子手帳
DK-2000

カシオ計算機㈱は、漢字12文字×3行のワイドな表示(同社従来機能比：2倍)を採用した電子手帳「DK-2000」を発売した。2カ月分のカレンダーが表示できるなどデータの一覧性が大幅にアップしている。

また同時に、入力キーを大きくすることにより操作しやすくし、机の上に置いて手軽に使用できる卓上タイプの「カシオ・DK-700」も発表した。

「DK-2000」は標準で64Kバイトのメモリーを搭載。名前漢字4文字、読み8文字、電話番号12文字のデータであれば、約1620人分のデータが記憶できる。

「DK-700」の記憶容量は標準で32Kバイト、別売の増設RAMパック(RP-33:1万5000円)を装着すれば64Kバイトに拡大できる。

両機は、電子手帳の機能をフル装備した。名刺管理機能は、会社名、名前、電話番号、所属など最大13項目を記憶する。電話番号機能として名前、電話番号、住所など9種類の項目に分けて記憶する。そのほか時刻表や覚えがきなど、さまざまな事項を記憶できるメモ機能、スケジュールを書きこみ、いつでも内容を確認したり、スケジュールの有無を午前と午後に分けて表示できるスケジュール/カレンダー機能、読みを入力すれば熟語や単語を鮮明な24ドット文字で表示する辞書機能、日数・日付計算もできる12ケタ計算機能などをもっている。JIS第1水準漢字すべてと第2水準の一部の漢字が使え、約10万8000語の辞書を内蔵した。さらに、最大144文字まで一挙に入力でき、自動的に文節を判断し、漢字かな交じり文に変換する一括入力自動文節変換方式を採用しているので、ワープロ感覚で手軽にデーターの入力ができる。専用ケーブル(SB-60:2200円)を介してDK-2000とDK-700、または同一モデル間でのデータ転送が行える。また、すべての転送はもちろん、特定のデータだけの転送なども自由に行うことができる。

このほか、オリジナルの文字を作成し記憶する外字登録機能、特殊な読みの漢字を任意の読みで登録し、簡単に呼び出せる私辞書登録機能、同一語句の入力に威力を発揮する複写機能、頻繁に使用する語句を記憶し手軽に呼び出せる文字メモリー機能など、使いやすいさまざまな機能をもっている。価格は両機とも2万4800円。(問い合わせ:03-347-4811)

RS-232C内蔵 パソコンで制御できるVTR

PV-D828

日本電気ホームエレクトロニクス㈱は、RS-232Cを内蔵してパソコンでコントロールすることのできるVTR「PV-D828」を発売した。VTRの映像情報をデータベースとして使うことのできるシステムがつくれる。

PV-D828は、VTRそのものの機能として、S-デジタル・ノイズワイパー、衛星放送予約、デジタルスローやデジタルスチルなどの特殊再生、VISSなどを装備している。そして新開発のビデオコントロールボードを内蔵し、パソコンで制御することが可能になった。

これにより、パソコンからの通常機能のコントロールはもちろん、テープにアドレスを書きこむことによって、高速で検索でき、画像データのランダム検索もできるようになった。

録画・再生の動作のコントロールは、約70種類のコマンドを使ってプログラムを組むことによって自由に行える。録画開始時間、終了時間を秒単位で指定することができるため、VTRの予約機能によりさらに細かな予約ができる。このため使用中のテープ途中のあき部分に、自動的に録画することができるので、貴重な画像情報を誤って消去してしまうことがなくなる。

ビデオテープに書きこまれた1秒単位のアドレスを使用しての、映像のランダム検索や、アドレス内のフレームカウントを使った1/30秒のフレーム単位での映像のランダム検索も簡単に行える。これにより、希望した映像をすばやくとり出すことができる。価格は17万5000円。(問い合わせ:03-454-1621、月崎)

OCRで読み取り意味を解析 英日機械翻訳システム

DUET-E/J

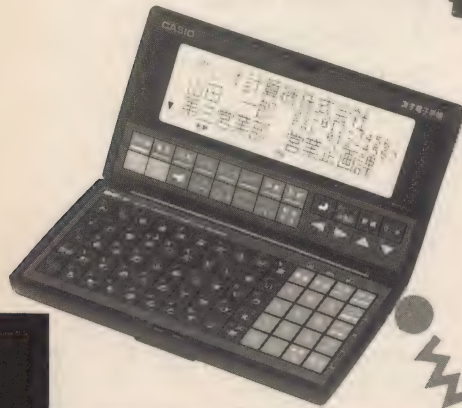
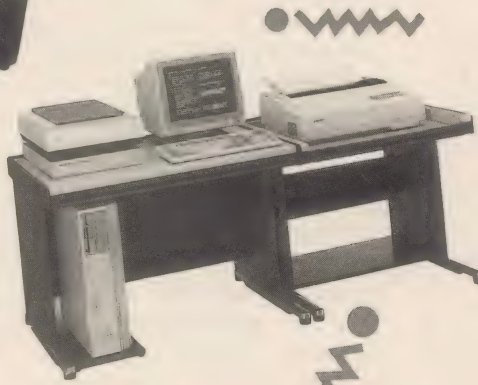
シャープは、AI(人工知能)技術を応用した英日機械翻訳システム「DUET-E/J」を発売した。UNIXワークステーション上で、入力から翻訳・編集までを総合的にこなせるOCRつきのシステムだ。

「DUET-E/J」は、ワークステーションをベースにしたシステムなので、従来の大型コンピュータによるシステムとは異なり、企業などで手軽に使うことができる。また、対訳表示や対話型での操作などワークステーションならではの使いやすさを生かしている。

OCR(光学式文字読み取り装置)により、キー入力に比べ最大約10倍相当速い原文入力が可能だ。32種のタイプ文字、写植文字のフォント、6〜28ポイントの文字サイズを認識することができる。また、CRT画面上で文字認識の領域を指定することが可能で、文書のうち翻訳したい部分だけを認識する。

「DUET-E/J」は高度な意味解析を用いた翻訳処理を行っており、自然な訳文を生成することができる。1時間当たり約1万語(A4文書約25枚分)という高速の翻訳処理が可能だ。一括翻訳/対話型翻訳の選択、左右対訳表示、英日対応語句表示、部分翻訳、訳語表示選択、フレーズ指定、一括スペルチェックなど、翻訳や編集に便利な機能を多数備えている。

あらゆる分野から抽出した、6万語の基本語辞書を内蔵している。さらに単語ごとに訳語の優先順位をつけて翻訳する学習辞書が装備されているので、いっそう高い変換効率を実現した。また基本語辞書に登録されていない(社内用語や専門用語、特殊用語)などについては、ユーザーが辞書登録することもできるので、ユーザーに合った辞書をつくれる。

翻訳すべき英文をスペルチェックする機能も装備している。ユーザー辞書や専門語辞書、基本語辞書のいずれにもふくまれていない単語をチェックし、単語のミススペリングや、新たにユーザー辞書登録を必要とする単語などを探し出し、この機能を使って、翻訳の前にスペルチェックをしておけば、より効率のよい翻訳作業を行うことができるわけだ。価格は771万1000円。(問い合わせ:03-260-1161)

エレクトロニクス

美しいピアノサウンド 電子キーボード
カシオCPS-700/300

カシオ計算機㈱は、美しいピアノサウンドが気軽に楽しめる電子キーボード「CPS-700/300」を発売した。カシオは、ピアノなど実際の楽器の音をデジタルサンプリングして音源とし、従来の合成方式の音源では実現できなかった自然楽器そのもののリアルな音色を再現するCD(Casio Dinamic)音源というものを開発しているが、「CPS-700/300」はこれに加え、打鍵の強弱により音量、音色が変化して豊かな演奏表現が楽しめるタッチレスポンスを搭載している。

クラシックの代表的なピアノ曲を内蔵したミュージックライブラリーを搭載、このなかから好きな曲を選んで、自動演奏が楽しめる(CPS-700:45曲、CPS-300:36曲)。また、同ライブラリーの楽譜集も付属している。

ピアノ、ハープシコード、ビブラフォン、エレクトリックピアノ、パイプオルガンの5音色を内蔵している。

CPS-300は61鍵、CPS-700は、さらに幅広いジャンルの音楽に対応する76鍵盤を搭載している。価格はCPS-700が12万8000円、CPS-300が6万9800円。(問い合わせ:03-347-4811)

乗り越し防止 降車時間をお知らせ
名刺サイズラジオ

松下電器産業㈱は、乗り越し防止用アラームを搭載した名刺サイズラジオ「RF-H550」を発売した。設定した時間がたつと、アラームが鳴りだす。電車に乗車中、降りる駅に着く少し前の時間にアラームが鳴るように設定すれば、乗り越し防止になるというわけだ。アラーム時間は、1分間隔で1〜120分まで任意に設定できる。

テレビ(UHF)、FM、AM3バンドPLLデジタルチューナー搭載で、ワンタッチで選局できる。

液晶ディスプレイで、周波数およびチャンネルを表示する。価格は1万800円。(問い合わせ:06-909-1021)

マイクつきリモコン搭載 ヘッドホンステレオ
KT-RS50F

㈱東芝は、マイクをリモコン内に備えた録音機能つきヘッドホンステレオ「KT-RS50F」を発売した。必要なときに本体をカバンなどからとり出すことなく、すぐ録音を行うことができる。

リモコンは音量調整やテープの再生、方向転換、停止といった基本操作はもちろん装備している。また、70Hz付近の低音域部の出力を上げ、迫力ある音声が楽しめる「重低音強調回路(同社名:XLS=エキストラ・ラウドネス・システム)」をもつ。充電式電池と乾電池を併用することができ、約14時間の連続テープ再生が可能だ。価格は4万1800円。

小型軽量化を実現 デジタルギター
DG-1

カシオ計算機㈱は、電子楽器デジタルギターシリーズの新製品「DG-1」を発売した。従来のシリーズの特徴を受け継ぎながら、小型・軽量化し、さらに低価格化した。

DG-1は、ギターをはじめとしてオルガン・トランペットなど、鍵盤楽器や管楽器をふくむ12種類の多彩な音色をもっていて、ギターを弾く要領で手軽に演奏が楽しめる。

ロック、ポップス、演歌など、代表的な12種類のオートリズムを搭載し、1人でリズム伴奏つきの演奏ができる。リズム音源にはクリアな音を実現するPCM音源を採用した。価格は3万9800円。(問い合わせ:03-347-4811)

目の前に迫る臨場感 質感プロセッサー搭載
CDS-3300

アイワ㈱は、アメリカのBBEサウンド社との技術契約にもとづく新技術BBEシステムを搭載したミニコンポ「CDS-3300」を発売した。

BBEシステムとは、BBEサウンド社が開発したサウンドプロセッサーで、プロの音楽関係者から高く評価されているもの。音楽信号の中域・高域成分に応じて倍音成分をダイナミックに補正する〝自動周波数特性制御回路〟と、スピーカーから得られる音楽信号の位相ズレを全音域にわたって最適に補正する〝位相補正回路〟によって構成されている。楽器の音の輪郭が明瞭になるとか、ボーカルがグッと前に出て歌詞も明瞭になる、というように、はっきりして迫力のある音楽を、原音の自然な感じを損なうことなく楽しむことができる。

左右音量バランスコントロールやタイマー設定もできる多機能ワイヤレスリモコンつき。寝るときは小音量、起きると

きは適度の音量で起こしてくれるウェアアップボリュームの機能をもっている。価格は9万9800円。(問い合わせ：03-835-1207、商品広報担当　川本)

世界24カ所の時刻をキャッチ トラベルクロック

TQ-130U

カシオ計算機㈱は、新開発の時針連動方式によりワールドタイム機能をもったトラベルロック「TQ-130U」を発売した。ベゼル（文字盤の外周にあるリング）を回して希望する海外の都市名を選ぶと、午前／午後を表すカラー表示と時針（短針）が連動して回転し、指定した都市の時刻を示す。もちろん、サマータイムにも対応しているので、韓国のように、最近サマータイム制を採用している国でも安心して利用できる。文字盤の右上に午前／午後をカラー表示する窓を設けた。午前は青色、午後は黄色でわかりやすく表示する電子アラーム機能を内蔵した。価格は、4900円。(問い合わせ：03-347-4811)

ソフト情報

AX用言語ソフトを充実

MS Cコンパイラ Ver.4.0
MSフォートラン オプティマイジング コンパイラ Ver.4.0

マイクロソフト㈱は、AXパソコン対応ソフトウェアの新製品として「マイクロソフト　Cコンパイラ Ver.4.0」と「マイクロソフト　フォートランオプティマイジング　コンパイラ Ver.4.0」の言語ソフト2種を発売した。

「Cコンパイラ Ver.4.0」は、プログラムの大きさに合わせて5種類のメモリーモデルのなかから最適なものを選択できるほか、ソースリスト・ファイルの生成が可能になり、ユーティリティーの充実をはかるなど、高速で効率のよい開発を行うことができるという。

また、「フォートラン　オプティマイジング　コンパイラ Ver.4.0」の特徴は、高度なオプティマイズ（最適化）機能によりコードサイズ、実行時間などを自動的に最適化する。

新製品2種のラインアップ追加で、6月に発売した「マイクロアセンブラ Ver.4.0」と相互にリンクさせることにより、AXパソコン上でのプログラム開発環境が整備された。

価格は、「マイクロソフト　Cコンパイラ Ver.4.0」が9万8000円、「マイクロソフト　フォートラン　オプティマイジング　コンパイラ　Ver.4.0」が8万円。(問い合わせ：03-221-7071　マーケティング部　広報宣伝課　手塚)

画面にタッチするだけで対局 NAVI用ゲームソフト

囲碁

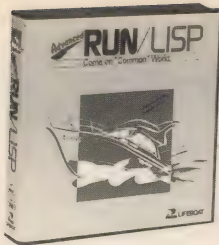
㈱アスキーは、キヤノンが発売しているディスプレイ画面に触れるだけで使えるOA機器NAVI用のゲームソフトとして「囲碁」を発売した。実際に碁盤に向かって碁を打つ感じで対局を楽しむことができる。PC-9800シリーズ用やFMRシリーズ用に発売されている「囲碁ソフト」を移植して、タッチパネル方式という特徴を生かしたものだ。

また、「囲碁」はAI（人工知能）技術を応用しており、人間と同じように戦略を立てながら打つことが可能だ。8級程度の腕前を発揮、この種の市販ソフトのなかでは最強だという。さらに何手でも手順をもどせる〝待った〟の機能をもつうえ、21子までの置き碁をサポートしているので、初心者から中級者まで幅広い層が、パソコンの画面に向かって、実戦気分で遊べるようになっている。

価格は1万4800円。
(問い合わせ：03-797-6506)

学習入門用に最適 LISPインタプリター

Advanced RUN/LISP

㈱LIFEBOATは、LISPの標準規格といわれるCommon LISPに準拠したPC-9800シリーズ用の「Advanced RUN／LISP」を発売した。

従来、パソコン上のLISP処理系はいくつかあったが、実行時に大きなメモリー空間を必要としており、満足な処理系が実現しにくかった。これに対して、「Advanced RUN／LISP」では、最大8Mバイトの仮想記憶をディスク上に確保することにより、パソコンでLISPを使うむずかしさを解消した。

AI（人工知能）研究の歴史は、LISP開発の歴史といわれている。LISPは知識処理を目的として開発されたプログラミング言語であり、記号操作、文字列処理など不定型・不定長の複雑な知識データのあつかいにとくにすぐれている。そのため、AI研究が始まった時代から現在に至るまで、〝AIプログラムのためのアセンブラー〟として活用され、LISP言語自体も発達し続けてきた。こうした成果を集めてまとめたLISP言語仕様の決定版がCommon LISPであるということができる。

「Advanced　RUN／LISP」はこのCommon LISPのスペックを、MS-DOSマシン上で実現したもの。

現在開発が進められているCommon LISPフルスペックのプロ用コンパイラーをもとにしたインタープリターなので、Common LISPとして満足できるソフトを作ることができるという。

価格は、2万9800円。(問い合わせ：03-293-4717、小林)

プログラミング不要 データベースマネジメントソフト

File MakerII

㈱システムソフトは、マッキントッシュ用のデータベースソフトで約40%のシェアを占める「File MakerII（英語版）」の国内販売を始めた。簡単で敏速に情報をとりあつかうことのできるデータベースソフトの登場だ。

「File MakerII」は、ひんぱんに使用するコマンドはキー1つで実行できる。条件検索により必要な情報を呼び出すことが

Property Information Form

Property address
102 Normandy Drive
Arlington　MA 02174

Sq. feet 4000　Lot size irregular
Bedrooms 4　List date 3/28/88
Baths 2　Sold date

Owner
Elisabeth Bates
832-2882 x314

Asking/Selling Price $205,000
Commission @ 3.5% $7,175

Description
Impeccable custom built four bedroom ranch features a 30 x 20 living room with soaring ceiling. Elegant dining room off large gourmet kitchen. Central heat/air, modern appliances, many extras.

可能だ。

画面（ページ）の形式は自由で、テキストやグラフィックは任意の位置に配置することができる。いろいろなサイズ、フォント、スタイルの文字が、画面上、および印字上のどちらでも使える。線や図形の作成に「Mac Draw」のようなタイプのツールを搭載している。数種類の線の太さが使える。

追加、変更、領域の削除、レイアウト、数値の計算がいつでも可能だ。フィールド、レコード、レイアウトの数はディスクの容量に依存するが、基本的には無制限となっている。一般的に使用されるデータ管理やビジネス文書の書式については、あらかじめデザインされたテンプレートが数種類用意されている。ヘルプ機能はいつでも呼び出せる。

データはグループにおいて共有することも、また個人的なものとして保護することも可能だ。ネットワーク上で使用するさいにも、特別なファイルサーバーは不要だ。保護が必要なデータは、多段階のパスワードによってプロテクトできる。価格は5万8000円。日本語版の発売は未定だ。（問い合わせ：092-714-6236）

イベント情報

さらに充実 CG総合展
NICOGRAPH'88

（社）日本コンピュータ・グラフィックス協会は、CGに関するわが国最大の催し「NICOGRAH'88」を11月7〜11日の5日間、東京・池袋のサンシャインシティと大手町の日経ホールで開催する。

このイベントは今年で7回目を迎えるが、機器展示もセミナーも昨年より大幅に増加し、充実した。今や世界でも屈指のCGのイベントといえそうだ。

開幕を飾る特別講演で、CGアーティストのデーモス氏が「CG映像でみる高度制作技術の流れ」と題してCGアートの変遷と今後を語るほか、最新の世界各国のCG作品約30本を2時間にわたって紹介するCGフィルムショーや、内外の講師約40名によるパネルディスカッションなどが予定されている。

機器展示では760のブースが出展され、最新のハードウェアとソフトウェアが、総合、CAD／CAM、グラフィックス、グラフィックス・ワークステーション、マッピング、EPの6つのゾーンに分けて出展される。（問い合わせ：03-233-3475、杉浦）

ポプコムも出展 ファン待望のイベント
NECパソコンフェア'88東京

日本電気㈱と日本電気ホームエレクトロニクス㈱は、恒例のPCシリーズのイベント「NECパソコンフェア'88東京」をきたる10月27日㈭〜29日㈯の3日間、東京・高輪の高輪プリンスホテル1階宴会場（東京都港区高輪3-13-3、電話03-445-6711）で開催する。

このイベントでは、ビジネスマンばかりでなく、学生ならびにホビーストを対象とした企画もたくさん用意されている。会場は、インフォメーションゾーン、NEC関係ゾーン、協賛出展会社ゾーンなどに構成されており、ポプコムも出展、「サバシュ」、「アマデウス」、「ダ・ビンチ」の3ソフトを中心にデモする予定だ。

入場は無料。

3日間で、2万人の来場者が見こまれている。

応募総数386点､58人が受賞
第1回NECパソコンアート大賞授賞式開催

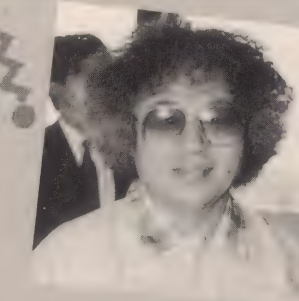
9月4日、東京・高輪の高輪パシフィックホテルで、「第1回NECパソコンアート大賞」の授賞式が開催された。このイベントはPCシリーズ上で開発されたサウンド、アニメ、CG、DTPの作品を募って行われたもの。全国から総数386件という応募があり、うち58人が受賞した。

作品はBASICなどによるプログラミングによって開発されたオリジナルプログラム部門と、市販のサウンドやお絵かきツールなどを使って開発された市販アプリケーションの部門に分けて募集された。そして、最優秀賞にあたるアート大賞は、オリジナルプログラミング部門では、富山県滑川市の中学3年生中島勝くんの「A tireless runner」（使用機種：PC-8801mkII FR、使用言語：BASIC）というサウンドの作品、また、市販アプリケーションソフト部門は、東京都杉並区のCGアニメーター柴田尚子さん(24)の「Hello／Goodbye／」（使用機種：PC-9801VX21、使用ソフト：ファンタビジョン）という作品が受賞した。前者は、ゲームミュージックのジャンルの作品で、後者は動きの楽しいアニメだ。

パソコンの家庭での保有率は10%をこしたといわれるが、これは機能が上がっているのに価格が落ち着き、いわゆるコストパフォーマンスが大幅に向上したからだろう。おかげで、かつてはパソコンでは実現できなかったようなサウンドやグラフィックを作ることが可能になってきた。一般の人も簡単にコンピュータアートを楽しむことができるようになったというわけだ。そうしたなかで、NECではさらにユーザーにパソコンの利用範囲を広げてもらうためにこのような大賞を設けたという。

では、そこに寄せられた作品はどのようなものだったのだろうか。

CGやアニメの作品の審査に当たったマンガ家の石ノ森章太郎さんのお話を聞いてみよう。

「ちょっと厳しいことをいうと、これはすごいとうなるほどの秀作はありませんでした。パソコンの機能を考えれば、もっといろんなことができるのではないか、と感じさせられるところが多かったようです。発想もややオリジナリティーに欠けていて、何をやろうか、どう表現しようか、というところが忘れられていたのではないでしょうか。

パソコンを使えばラクに絵がかけるのですから、内容的にもっともっと質の高い作品が生み出されるはずです。もっと映画やマンガ、アニメなど、いろいろ見て勉強してもらいたいな、と思いました。来年、再来年の大賞を楽しみにしたいですね」

いずれにしても、このイベントはまだ第1回目なので、今後、2回、3回と回を重ねるたびに充実したものになっていくはずだ。

P.115より続く！

話題の新機種レポート

MSX2+

で、カラーページからの続きだよ。ここでは、MSX2+仕様のニューフェースを紹介しよう。ソニーは1機種、パナソニックは2機種。それぞれ、メーカーごとの特色の出た、期待のニューマシンなのだ。

ソニー
HB-F1XDJ 69,800円
HB-F1XDmkII 49,800円

さて、それではソニーから発表されたMSX2+とMSX2仕様のパソコン2機種を紹介しよう。

まずは、ちょっと高級感覚のMSX2+マシン、HB-F1XDJからだ。

外見を見てみると、ボディーデザインは、従来機種のHB-F1XDをそのまま引き継いだ形。大きさも変わっていない。これは、HB-F1XDの評判がよかったからだそうだ。キーボードの奥にあるスピードコントロールと連射ターボのつまみもそのままである。本体右側の側面には、3.5インチ2DD1ドライブが組みこまれており、カートリッジスロットは本体上面と後ろ側に合計2つついている。XDと異なる点といえば、本体上面のディスクドライブの上あたりに書きこまれたロゴくらいのものだ。

MSX2+仕様の特徴は、なんといってもAV機能の強化である。HB-F1XDJでは、1万9286色のフルカラーグラフィック以外に、MSX2+ではオプション設定のFM音源を標準で装備している。これまでのPSGに比べると、音質はダンチガイである。

それと、MSX2+のもう1つの目玉である日本語処理機能では、オプションの第2水準までの漢字ROMを標準で内蔵している。MSXの標準日本語処理機能、連文節かな漢字変換フロントエンドプロセッサー（長い！）「MSX-JE」も、15万語の辞書つきで装備。また、MSX漢字BASIC（ver.3.0）では、漢字コードを使わなくても、日本語を使ったプログラムを簡単に組むことができる。日本語に関して現状で考えられるかぎりのモノを、標準で詰めこんだスペックなのだ。

付属のソフトについても触れておこう。このマシンには、ゲームプログラミングツールというソフトがついてくる。このソフトは、ゲーム作りに必要な「キャラクターエディター」、「グラフィックエディター」、「スプライトエディター」、FM音源にも対応した「プレイ文エディター」を1枚のフロッピーディスクに納めたもの。つくったデータは、BASICのDATA文として、自作プログラムでそのまま利用できる。いっしょについてくるゲームプログラミング解説本を読めば、オリジナルゲームを手軽に作れるようになっているのだ。

それから、今回はもう1機種、MSX2規格のパソコンが発表されている。名前は、HB-F1XDmkII。HB-F1XDの正統な後継機種だ。

メインRAM64K、3.5インチ2DDのフロッピーディスクを1ドライブ内蔵しており、おまけで「F1ツールディスク」がついてくる。「MSX-JE」を内蔵したMSX標準日本語カートリッジ（別売）をつければ、MSX2+に負けない日本語処理が可能になる。MSXビギナーにおすすめの一機種だ。

MSX2+規格のHB-F1XDJ。ゲーム作りなら、お任せのマシンだ。

こちらは、MSX2規格のHB-F1XDmkII

パナソニック

FS-A1WX 69,800円
FS-A1FX 57,800円

日本語ワープロ内蔵のFS-A1WX。キーボードも専用ワープロ機なみ。

スタンダードタイプのFS-A1FX。

次に紹介するのは、松下電器のニューA1シリーズの2機種。こちらは、ともにMSX$_{2+}$仕様のニューマシン。高級機とスタンダードタイプだ。

では、まずMSX$_{2+}$の高級機、FS-A1WXから見てみよう。

外見は、これまでのA1シリーズとは大きく異なっている。がっちりしていて精悍なデザイン。いかにもビジネスの松下といった感じだ。キーボードと奥のカートリッジスロットとの前面に、連射速度のコントローラーやリセットスイッチ、電源などのインジケーターランプ類が整然とならべられている。テンキーはこれまでの丸型から、標準的な角型になった。本体の右側面には、3.5インチ2DDのディスクドライブが1台内蔵されている。

マシンの内容は、前ページで紹介したソニーのHB-F1XDJとは好対照。ソニーのマシンが遊び感覚重視派なのに対し、こちらは本格的な日本語ワープロソフトを本体内に内蔵し、実用重視型のパソコンをねらっている。

ハード面では、本体に漢字ROMを第2水準まで内蔵、ワープロソフト用S-RAMも組みこまれている。またMSX$_{2+}$仕様ではオプションの、MSX-JEと辞書、FM音源も標準装備である。

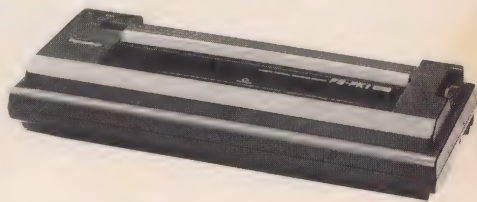
本体内蔵ソフトには、日本語ワープロ以外に住所録、ラベル印刷など5つのソフトを搭載しており、起動時に表示される初期メニューから選ぶ。

日本語ワープロの機能は、市販のワープロソフトなみ。日本語の入力は、学習機能つきの連文節変換。画面は31×11行、左右にスクロールする。マルチウインドー式メニューで、マウスかカーソルキーで機能を選択する。複写、移動など編集機能もたくさんあり、文字修飾では回転文字まで使えちゃう。これだけのソフトが、電源を入れただけで使えてしまうのはスゴイ。

FS-A1WXには、本体とは別に2枚のディスクがついてくる。1枚目のディスクに入っているのは、24ドットの漢字フォントや、ワープロ文書中に絵がかける図形形成プログラムなどで、ワープロ用に使う。もう1枚には、MSX-DOSやグラフィックツールなどのツール類、1.9万色のグラフィック画面が楽しめる自然画ギャラリーなどが入っている。

FS-A1WXの弟分、FS-A1FXについても説明しておこう。こちらはMSX$_{2+}$タイプのスタンダードマシン、つまり仕様をそのまま実現したマシンってわけだ。

ボディーデザインはFS-A1WXとほとんど同じ。本体に、3.5インチFDDを1ドライブ内蔵している。漢字ROMは第1水準まで。こちらはFM音源もオプション。ホント、仕様をそのまま実現したマシンだ。付属のディスクには、ディスクツール、自然画ギャラリーなどのソフトが入っている。MSXパソコンはゲームマシンと割り切っている人には、おすすめかもしれないね。

なおオプションで、ハンディータイプのイメージスキャナーやプリンター、第2水準までの漢字フォントをもつプリンターも準備中。本格的なパソコンシステムにもなってしまうんである。

JIS第2水準漢字ROM搭載の、24ドット漢字プリンター。

イメージスキャナー（左）とハンディープリンター。

サウンド・グルメ旅行

OH！地球ミュージック!!

陽だまり
村下孝蔵
PC-6001mkII、66/FM-7、NEW7、77
MSX、MSX_2/MULTI8

MUGO・ん…色っぽい
工藤静香
PC-6001mkII、66/FM-7、NEW7、77
MSX、MSX_2/MULTI8

■まえがき

ちょっとむかしのアルバムなのだが、金子晴美の『TRISTEZA』というCDを買った。この中で、桑田佳祐の「恋人も濡れる街角」という曲に英語詞をつけて歌ってるんだけど、これがなかなかいいんだなぁ。たまにはジャズに耳をかたむけながら、移りゆく季節を感じてみるのもいいもんだ。

さて今月のOH！地球は、「あんまりFM音源ばかりきいていると、塩コンブになっちゃうぞ!!」というわけ……になるかどうかは知らないが、FM音源のプログラムはお休みして、PSGサウンド2曲でいってみよう。ピコピコッ!!

陽だまり
村下孝蔵

まず1曲目は、京都府の田中康雄クン（21）からの投稿作品で、村下孝蔵の「陽だまり」をお送りしよう。これは、テレビアニメ「めぞん一刻」の主題歌に使われていた曲だね。そうそう、めぞんといえば、8月号の付録に姫乃樹リカの「硝子のキッス」を掲載したんだけど知ってたかな？　気づかなかった人は、付録を確かめてみてね。

さて、田中クンのプログラムだが、PSG 1声にノイズをかけ、細かな設定によりバス、スネア、ハイハットの3つのリズムをつくっている。このように1つの音をいろいろと使い分けることで、PSG 3声でもけっこう迫力のあるサウンドがつくれるのだ。また、ボリューム調整により音を効果的に使っているところなど、変化に富んでいてなかなか楽しい。田中クン、次回もこの調子でがんばってほしい。ヨロシクッ!!

陽だまりプログラムリスト

```
10 REM *************** 1988/ 8/16 (Tu) **
20 REM *                              *
30 REM *           ヒ ダ゛マ リ          *
40 REM *          (FM-7/N7/77)          *
50 REM *   MUSIC BY KOUZOU MURASHITA   *
60 REM *   CODER BY YASUO TANAKA       *
70 REM *                              *
80 REM ********************************
90 :
100 CLEAR 1000 : NB=0 : DIM DR$(20)
110 :
120 REM       <<<  PERCUSSION DATA  >>>
130 :
140 DR$( 1)="R2M1000C24C24C24M1600CM2400
C4"
150 DR$( 2)="M600CR8M2000C4M600CR8M2000C
4"
160 DR$( 3)=DR$(2)+"M600CR8CM1600C4M1000
CM2400C4"
170 DR$( 4)="M600CM1000C16C16M600CM1000C
16C16"
180 DR$( 5)="M300CM90CM1600CM90C16C16" :
 DR$( 6)="M300CM90CM1600CM90C"
190 DR$( 7)="M600CR8CM1600CM600CCCS0M500
0C1M800C16C16
200 DR$( 8)="M300CM90CCM1600CM300CM90CM1
600CM90C"
210 DR$( 9)="M300CM90CM300CM90CM300CM90C
M300CM90C"
220 DR$(10)=DR$(8)+"M1200CM2000C16C16M12
00CCM1000CM1600CCC"
230 DR$(11)="S0M300CM90CM1600CM90CM300CM
90CM1600CM90C"
240 DR$(12)=DR$(11)+"M600CM1000CCM1600CM
1000CCCM2000C"
250 DR$(13)=DR$(5)+LEFT$(DR$(6),15)+"M20
00C4M600CM1600CM600CM2000CCCC"
260 DR$(14)="M3500C4.M5000C2.M1000CR8CR8
CM1600C16C16C16C16"
270 DR$(15)=DR$(11)+"M1000CM1200C16CC16M
1600CM1200C16CC16M2000C4"
280 DR$(16)=DR$(5)+DR$(6) : DR$(17)=DR$(
2)+DR$(2) : DR$(18)=DR$(16)+DR$(16)
290 DR$(19)=DR$(8)+DR$(9) : DR$(20)=DR$(
11)+DR$(11)
300 :
310 READ A$,B$,C$
320   IF A$="*" THEN 420
330   IF A$="¥" THEN END
340   IF LEFT$(B$,1)="$" THEN 390
350 PLAY A$,B$,C$
360 SOUND 6,9 : SOUND 7,234
370 GOTO 310
380 :
390 NO=VAL(RIGHT$(B$,2)) : B$=DR$(NO)
400 GOTO 350
410 :
420 NB=NB+1
430 IF NB>22 THEN 460
440 ON NB    GOSUB 480,490,510,520,540,5
50,560,580,590,600,620,
                630,650,670,680,700,7
10,730,480,500,510,530
450 GOTO 310
460 ON NB-22 GOSUB 540,550,570,580,590,6
10,620,630,660,670,690,
                700,720,640,650,670,6
80,700,740,750,750,760
470 GOTO 310
480 RESTORE 1040 : RETURN
490 RESTORE 1090 : RETURN
500 RESTORE 1120 : RETURN
510 RESTORE 1150 : RETURN
520 RESTORE 1280 : RETURN
530 RESTORE 1310 : RETURN
540 RESTORE 1340 : RETURN
550 RESTORE 1420 : RETURN
560 RESTORE 1480 : RETURN
570 RESTORE 1510 : RETURN
580 RESTORE 1540 : RETURN
590 RESTORE 1610 : RETURN
600 RESTORE 1650 : RETURN
610 RESTORE 1690 : RETURN
620 RESTORE 1730 : RETURN
630 RESTORE 1840 : RETURN
640 RESTORE 1960 : RETURN
650 RESTORE 1990 : RETURN
660 RESTORE 2020 : RETURN
670 RESTORE 2050 : RETURN
680 RESTORE 2080 : RETURN
690 RESTORE 2110 : RETURN
700 RESTORE 2140 : RETURN
710 RESTORE 2170 : RETURN
720 RESTORE 2200 : RETURN
730 RESTORE 2270 : RETURN
740 RESTORE 2430 : RETURN
750 RESTORE 2550 : RETURN
760 RESTORE 2590 : RETURN
770 :
780 REM       <<<  MUSIC DATA  >>>
790 :
800 DATA T137,T137,T137
810 DATA   O4,  O8,  O3
820 DATA  L16,  L8,  L4
830 DATA  V12,  S0, V12
840 :
850 REM                ( Intro )
860 :
870 DATA R2R4E-FGA-,$01,RRRR
880 DATA B-.R32B-.R32R8B-.R32R8B-.R32R8B
-.R32,$02,E-R8E-.B-8E-8
890 DATA B-.R32B-.R32R8B-.R32R8B-.R32R8B
-.R32,$02,O4CR8CO3G8O4C8
900 DATA L4B-O5C8O4A-.G8.R16G.F.L16E-FGA
-,$03,O3FR8F.G8A-8B-R8B-R8B-
910 :
920 DATA B-.R32B-.R32R8B-.R32R8B-.R32R8B
-.R32,$02,E-R8E-B-8O4C8E-8
930 DATA B-.R32B-.R32R8B-.R32R8B-.R32R8B
-.R32,$02,CR8CO3G8O4C
940 DATA O5C4.O4B-O5CD4.CDE-4.DE-F4.EF,$
18
950 DATA L8O3FO4FR8O3FGO4GR8O3GA-O4A-R8O
3A-B-O4B-R8O3B-
960 :
970 DATA V13GV11GO6V13CV11CO5V13GV11GV13
FV11F,$04,O4C.R16C.R16
980 DATA O6V13CV11CO5V13GV11GV13FV11F,CC
C,C.R16O3G
990 DATA L8V13EV12EV11EV10EV9EV8EV7E4V12
O4C,M7000C1R8,O4C.R16CO3B-4A-4G4
1000 DATA *,,
1010 :
1020 REM                ( A )
1030 :
1040 DATA O4L8V12FGA-B-O5C4E-16.R32E-16.
R32,$16,O3L8V12F.R16F.R16F.R16F.R16
1050 DATA D4R4R4CDO4B-4R4R4GB-L16,$18
1060 DATA B-.R16B-.R16B-A-B-.R16G.R16G.R
16G.R16G.R16
1070 DATA *,,
1080 :
1090 DATA G8O5V13E-V11E-V13GV11GO6V13D8,
$05,O4C.R16C.R16
1100 DATA *,,
1110 :
1120 DATA G8E-8O5V13GV11GO6V13D8,$05,O4C
.R16C.R16
1130 DATA *,,
1140 :
1150 DATA L8V11DO5V13B-V11B-V8B-,$06,CO3
B-O4C.R16
1160 DATA O4V12FGA-B-O5C4O4A-4O5D4.C16.R
32C.R16D.R16
```

CBSソニー/07SH-199

リスト続く

```
1170 DATA $18,03F.R16F.R16F.R16FF+G.R16G
.R16G.R16B04D
1180 :
1190 DATA D4.E-16.R32E-2,$16,C.R16C.R16C
05C04C.R16
1200 DATA E-06L16V13FV11FV13E-V11E-V13DV
11D05V13B-V11B-L8V13GV11GV9G
1210 DATA $16,C03B-04C.R16C03GE.R16
1220 :
1230 DATA 04V12FGA-B-05C4E-16R16E-16R16D
4R4R404B-4
1240 DATA $18,F.R16F.R16F.R16FA-B-.R16B-
.R16B-A-B-.R16
1250 DATA 05F4.R8F4GE-,$16,G.R16G.R16G.R
16GB-
1260 DATA *,,
1270 :
1280 DATA E-4R4E-DC4,$16,04C.R16C.R16C03
B-04C.R16
1290 DATA *,,
1300 :
1310 DATA E-4R8E-16R16E-DC4,$16,04C.R16C
.R16C03B-04C.R16
1320 DATA *,,
1330 :
1340 DATA D4.E-16.R32E-2F.R16E-.R16D.R16
D.R16,$18
1350 DATA 03A-.R16A-.R16A-.R16A-AB-.R16B
-.R1604F03B-404F
1360 DATA D4.E-16R16E-4.E-8R404L4B-A-G,$
07
1370 DATA 04E-4R8E-403B-04CE-V12E-V11E-V
10E-V9E-V7E-4V6E-4
1380 DATA *,,
1390 :
1400 REM                  ( B )
1410 :
1420 DATA F.E-16R16E-2R03B-404E-B-,$19
1430 DATA 03L8V12E-B-E-R8E-B-04C03E-4R8E
-.R16E-B-03E-.R16
1440 DATA A-4.G16R16G2L8R4B-.R16B-.R1605
C.R16,$19
1450 DATA E-B-E-.R16E-B-04C03E-04C.R16C.
R16C03B-04C4
1460 DATA *,,
1470 :
1480 DATA 04B-4.A-16R16A-4R8G,$08,03F.R1
6F.R16F04C03F4
1490 DATA *,,
1500 :
1510 DATA 04B-4.A-16R16A-4R8A-,$08,03F.R
16F.R16F04C03F.R16
1520 DATA *,,
1530 :
1540 DATA B-.R16A-.R16G.R16F.R16,$09,F.R
16F.R16F.R16FG
1550 DATA A-2R4A-4B-2V1105E-D4.,$10
1560 DATA A-.R16A-.R16A-E-A-.R16L16B-8B-
R16B-R16B-R1604B-R16B-4.
1570 DATA *,,
1580 :
1590 REM                  ( C )
1600 :
1610 DATA V1204G4R405CD4E-,$11
1620 DATA 04C806V13L16GCL8V1205GV10GV120
4C03B-404C
1630 DATA *,,
1640 :
1650 DATA E-2R2,$11,C05C04V12C.R1603B-.R
1604C.R16
1660 DATA 04G2B-05C4D,$11,03G06V13L16GDV
1205G8V10G803V12G8F406V13FV11F
1670 DATA *,,
1680 :
1690 DATA E-2R4E-4,$11,C05C04V12C.R1603B
-.R1604C.R16
1700 DATA 04G4R8GB-05C4D,$11,03G06V13L16
GDV1205G8V10G803V12G8F406V13FV11F
1710 DATA *,,
1720 :
1730 DATA D4.R8DC04B-.R16,$11
1740 DATA 03V12G806V13DV11D05V13B-V11B-V
13GV11G03L8V12GDG4
1750 DATA B-4.05C16R16C2R404A-.R16B-.R16
05C.R16,$20
1760 DATA F.R16F.R16FCF.R16F.R16F.R16FCF
.R16
1770 :
1780 DATA E-2R8F16R16E-16R16E-D204F16R16
F16R16FR8,$12
1790 DATA A-05C04A-R805C16R16C16R1604A-R
803B-05C04B-R805C16R16C16R1604B-R8
1800 DATA *,,
1810 :
1820 REM                  ( D )
1830 :
1840 DATA 05L8V12C4FC4FR8L16E-R16E-R16E-
R16DR16DR16C8D8R4,$18
1850 DATA 03L8V12F.R16F.R16F.R16F.R16B-A
-B-.R16B-.R16
1860 DATA L804B-405D04B-405D.R16DDE-16D1
6C4V11D16R16E-4R8,$18
1870 DATA G.R16G.R16G.R16GB-04C03B-04C.R
16B-16R1605C03V13G16V10G16R8
1880 :
1890 DATA V12C4FC4FR8E-.R16E-16R16D16R16
D16R16C.R16D.R16
1900 DATA $18,V1203F.R16F.R16F.R16FF+G.R
16G.R16G04G03G.R16
1910 DATA D4.E-E-2.V1103B-.R16A-.R16G.R1
6,$13
1920 DATA 04D03B-F04E-4C03G04F4GEB-A-V9A
-V11GV9G
1930 :
1940 REM                  ( S )
1950 :
1960 DATA 05L8V12C4FC4FR8E-,$16,03L8V12F
.R16F.R16F.R16FG
1970 DATA *,,
1980 :
1990 DATA E-16R16E-16R16D16R16D16R16CDR4
,$16,B-A-B-.R16B-.R16B-.R16
2000 DATA *,,
2010 :
2020 DATA E-16R16E-16R16D16R16D16R16CDR8
D16R16,$16,B-A-B-.R16B-.R16B-.R16
2030 DATA *,,
2040 :
2050 DATA L8D4FD4F4E-E-4R4C4D4,$18,G.R16
G.R16G.R16G.R1604C03B-04C.R16C03B-G.R16
2060 DATA *,,
2070 :
2080 DATA E-4.C16R16C4R4,$16,A-.R16A-.R1
6A-.R16A-A
2090 DATA *,,
2100 :
2110 DATA E-4.C16R16C4R8C,$16,A-.R16A-.R
16A-.R16A-A
2120 DATA *,,
2130 :
2140 DATA E-.R16D.R16C.R16D.R16,M600CR8C
R8CR8C16C16M1600C,B-1
2150 DATA *,,
2160 REM  ┌─── 1.
2170 DATA D4.E-1.R8,$14,04E-4R8E-1.R8
2180 DATA *,,
2190 REM  ┌─── 2.
2200 DATA D4.E-2E-8,$16,04C.R16C.R16C.R1
6C4
2210 DATA E-2V11C16R1604B-4R8,M600CM1600
CCCM1000CM3000C4.
2220 DATA C16R16C16R16C16R16C16R16C16R16
03B-4R8
2230 DATA *,,
2240 :
2250 REM                  ( E )
2260 :
2270 DATA 05L8V11G4FGA-4.CDE-4F2R8,$17
```

```
2280 DATA O3L8V12F.R16F.R16F.R16F.R16B-.
R16B-.R16B-GB-.R16
2290 DATA R4DE-F4G4A-6R24G12.R12G2R12,$1
7
2300 DATA G.R16G.R16GO4CO3G4O4C.R16C.R16
CO5CO4C.R16
2310 :
2320 DATA R8GA-BO6C4.O5B-A-6G6F6F4R8F16G
16,$17
2330 DATA O3F.R16F.R16F.R16F.R16B-.R16B-
.R16B-.R16B-.R16
2340 DATA O6C2.C8,M600CR8M2000CR8M600CR8
M2000C
2350 DATA O4CO5L16V13CV11CO4V13GV11GV13F
V11FO5V13CV11CO4V13GV11GV13FV11F
2360 :
2370 DATA C8C1,M3000C4M1000CCCCCCC
2380 DATA V13EV11EO4V13CV11CR8O3V13B-V11
B-R8V13A-V11A-R8V13GV11GR8
2390 DATA *,,
2400 :
2410 REM                    ( Coda )
2420 :
2430 DATA O5V12L4D.E-1E-2E-8,$20
2440 DATA O3V12L8E-4R8E-4B-E-DC4R8C4GO4C
4
2450 DATA V10E-V9E-V8E-V7E-V6E-V5E-O4V12
L16R4E-FGA-
2460 DATA $15,O3F4R8F4.GA-B-4R8B-4R8B-.R
16
2470 :
2480 DATA B-.R32B-.R32R8B-.R32R8B-.R32R8
B-.R32,$16,O4E-4R8E-4O3B-O4CE-
2490 DATA B-.R32B-.R32R8B-.R32R8B-.R32R8
B-.R32,$16,O4C4R8C4O3GO4C4
2500 DATA O5C4.O4B-O5CD4.CDE-4.DE-F4.E-F
,$17
2510 DATA O3FO4FR8O3FGO4GR8O3GA-O4A-R8O3
A-B-O4B-R8O3B-
2520 :
2530 DATA F4.G8G2,M1200CCCM4000C2R8,O4E-
4R8E-8E-2
2540 DATA G2V11G4V10G4O4L8V7,R1,L8V6O5FO
4B-V7O5E-O4B-V8O5FO4B-V9O5B-O4B-
2550 DATA B-16O5FO4B-O5E-O4B-O5FO4B-O5B-
O4B-16
2560 DATA R1, O5FO4B-O5E-O4B-O5FO4B-O5B-
O4B-
2570 DATA *,,
2580 :
2590 DATA B-16V6O5FO4B-V5O5E-O4B-V4O5FO4
B-V3O5B-O4B-16
2600 DATA R1, V8O5FO4B-V7O5E-O4B-V6O5FO4
B-V5O5B-O4B-
2610 DATA B-16V2O5FO4B-V1O5E-O4B-V0O5FO4
B-V0O5B-V0O4B-16
2620 DATA R1, V4O5FO4B-V3O5E-O4B-V2O5FO4
B-V1O5B-V0O4B-
2630 :
2640 DATA ¥,,
```

MUGO・ん…色っぽい
工藤静香

続いて2曲目は、岐阜(ぎふ)県の塚下順司クン（14）からの投稿(とうこう)で、工藤静香(くどうしずか)の「MUGO・ん…色っぽい」。評価する前に…ゴメンナサイ!!　なんのことかというと、じつは9月号に塚下クンのプログラムを掲載(けいさい)したのだが、そのとき名前を「下塚」と書いてしまった。このところ、コウボウも筆のアヤマリっぱなしである。イカンイカン!!

さて気をとり直して、今回の塚下クンの作品について。このプログラムでは、原曲の流れるような曲調をしっかりと表現している。ただ、間奏部分がコピーしづらかったようで、フレーズの一部が省略されていた。

確かに最近のレコーディングでは、いろいろなエフェクターが使われているため、原音がぼやけてしまいコピーしにくいかもしれない。

でも、できないからといって、そこを省いてしまうのはぜぇ〜ったいダメッ!!　自分で考えたフレーズでもいいからつけてほしい。そのためには、コードについて勉強したほうがいいかも。苦あれば楽あり……とにかく、がんばろうぜっ!!

MUGO・ん…色っぽいプログラムリスト

```
10 REM ************************************
20 REM *                                  *
30 REM *          MUGO・N・・・IROPPOI       *
40 REM *                                  *
50 REM *   SONG BY      SHIZUKA KUDO      *
60 REM *                                  *
70 REM *   PROGRAMD BY JUNJI TSUKASHITA   *
80 REM *                                  *
90 REM ************************************
100 SOUND 7,92:SOUND 6,92
110 :
120 FOR I=1 TO 3
130  READ MC$(I)
140   IF MC$(I)="¥" THEN END
150   IF MC$(I)="*" THEN GOTO 210
160 NEXT I
170 :
180 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3)
190 GOTO 110
200 :
210 NB=NB+1
220 ON NB GOSUB 250,260,270,280,290,300,310,320,330,340,340,350,290,300,310,320,
330,360,320,310,320,330,370,320,310,320,330,340,340,340,340,260,250,380
230 GOTO 110
240 :
250 RESTORE  420:RETURN
```

ポニーキャニオン　S10A0162

リスト続く

```
260 RESTORE  470:RETURN
270 RESTORE  600:RETURN
280 RESTORE  800:RETURN
290 RESTORE  630:RETURN
300 RESTORE  850:RETURN
310 RESTORE 1100:RETURN
320 RESTORE 1050:RETURN
330 RESTORE 1150:RETURN
340 RESTORE 1200:RETURN
350 RESTORE 1250:RETURN
360 RESTORE 1340:RETURN
370 RESTORE 1580:RETURN
380 RESTORE 1710:RETURN
390 :
400 DATA T140V14L8,T140V14L8,T140S0L8
410 :
420 DATA O4G-G-G-FG-G-G-FE-D-D-O3B-O4E-E-E-E-
430 DATA O1BO2BO1BO2BO2D-O3D-O2D-O3D-O1B-O2B-O1B-O2B-E-O3E-O2E-O3E-
440 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
450 DATA *
460 :
470 DATA V13O6D-D-D-D-D-D-D-D-O5B-B-B-B-B-O4V14D-16V12D-16V14D-O3B-
480 DATA O2BBBBBBBBBBBBBBBB
490 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CC
500 :
510 DATA O4G-D-V12D-V14D-E-E-O5V13E-E-A-A-A-FFO4V14D-16V12D-16V14D-O3B-
520 DATA O2E-O3E-O2E-O3E-O2E-O3E-O2E-O3E-O1B-O2B-O1B-O2B-O1B-O2B-O1B-O2B-
530 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
540 :
550 DATA O4G-D-V12D-V14D-E-E-O5V13E-E-A-A-A-FFFFF
560 DATA O2E-O3E-O2E-O3E-O2E-O3E-O2E-O3E-O1B-O2B-O1B-O2B-O1B-O2B-O1B-O2B-
570 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
580 DATA *
590 :
600 DATA O2L8BR8RBR8RBR8RB,''
610 DATA L4M1000BM4000BM1000BM4000BM1000BM4000BM4000CC16C16C8
620 :
630 DATA V14O4G-G-FFE-E-D-D-E-D-D-O3B-O4D-D-
640 DATA O2E-O3E-O2E-O3E-O2E-O3E-O2E-O3E-O1B-O2B-O1B-O2B-O1B-O2B-O1B-O2B-
650 DATA L8M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
660 :
670 DATA G-G-FFE-E-D-D-E-D-D-O3B-16O4D-16D-D-
680 DATA O2E-O3E-O2E-O3E-O2E-O3E-O2E-O3E-O1B-O2B-O1B-O2B-O1B-O2B-O1B-O2B-
690 DATA L8M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
700 :
710 DATA O3BBO4E-E-G-G-B-V13B-V14B-B-B-A-16G-16A-A-
720 DATA O1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BD-O3D-O2D-O3D-O2D-O3D-O2D-O3D-
730 DATA L8M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
740 :
750 DATA O3BBO4E-E-G-G-A-A-
760 DATA O1BO2BO1O2BO1BO2BO1BO2B
770 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
780 DATA *
790 :
800 DATA B-V13B-V14B-B-B-B-B-B-R8O3B-A-G-A-G-FD-
810 DATA O2B-V13B-V14B-B-B-B-B-
820 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCM2000CM4000CM2000CCCM4000CM2000C
830 DATA *
840 :
850 DATA B-V13B-V14B-B-B-B-G-FG-G-G-G-R8R8FE-
860 DATA O1B-O2B-O1B-O2B-O1B-O2B-O1B-O2B-O1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2B
870 DATA M1000CCM4000CM1000CM4000CCCM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
880 :
890 DATA A-A-FFG-G-A-A-B-B-BBB-B-A-A-
900 DATA O2D-O3D-O2D-O3D-O2D-O3D-O2D-O3D-O1B-O2B-O1B-O2B-O1B-O2B-O1B-O2B-
910 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
920 :
930 DATA A-A-A-GGGGGG-16V13G-16V14G-V13G-V14G-G-FE-F
940 DATA O2E-O3E-O2E-O3E-O2E-O3E-O2E-O3E-O1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2B
950 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
960 :
970 DATA G-G-G-G-R8R8R8R8G-16V13G-16V14G-V13G-V14G-G-E-G-A-
980 DATA O1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO2CO3CO2CO3CO2CO3CO2CO3C
990 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
1000 :
1010 DATA B-B-BBB-A-G-A-B-B-B-B-B-B-B-B-
1020 DATA O1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1B-O2B-O1B-O2B-O1B-O2B-O1B-O2B-
```

音楽プログラム大募集！

●応募要項
カセットテープまたはフロッピーディスクへセーブした作品に、以下の事項を明記した用紙をそえてください。
①曲名、作詞・作曲者、発売しているレコード会社
②対応機種、使用言語
③プログラムでくふうした点や凝った部分についてのコメント
④住所、氏名、年齢、電話番号

なお、フロッピーディスクによる投稿の場合は、ボール紙などで補強してください。また、投稿された作品につきましては返却できませんので、ご了承ください。

●応募先
〒101　東京都千代田区神田神保町
3-3-7昭和第2ビル
㈱新企画社　ポプコム編集部
「OH／地球ミュージック〃」係

```
1030 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM3000C16C16CM1000CCM4000CM1000CM4000CCC16C16C
1040 :
1050 DATA O4B-B-G-G-E-E-D-D-CV13CV14CB-A-A-
1060 DATA O2E-O3E-O2E-O3E-O2E-O3E-O2E-O3E-O2A-O3A-O2A-O3A-O2A-O3A-O2A-O3A-
1070 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
1080 DATA *
1090 :
1100 DATA O3BV13BV14BO4B-A-V13A-V14A-A-G-FG-A-B-B-
1110 DATA O2A-O3A-O2A-O3A-O2A-O3A-O2A-O3A-O2E-O3E-O2E-O3E-O2E-O3E-O2E-O3E-
1120 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
1130 DATA *
1140 :
1150 DATA O3BBO4B-B-A-A-G-A-B-G-16V13G-16V14G-FG-G-
1160 DATA O2A-O3A-O2A-O3A-O2A-O3A-O2A-O3A-O2E-O3E-O2E-O3E-O2E-O3E-O2E-O3E-
1170 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
1180 DATA *
1190 :
1200 DATA G-G-G-FG-V13G-V14G-FE-D-D-O3B-O4E-E-
1210 DATA O1BO2BO1BO2BO2D-O3D-O2D-O3D-O1B-O2B-O1B-O2B-E-O3E-O2E-O3E-
1220 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
1230 DATA *
1240 :
1250 DATA O2L8BR8R4BR8R4BR8R4BR8R4BR8B
1260 DATA O3B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-O4D-D-D-D-D-D-D-D-
1270 DATA L8M1000BR8M4000BR8M1000BR8M4000BR8M1000BR8M4000BR8M1000BR8M4000BR8M100
0BR8M4000B
1280 :
1290 DATA BR8R4BR8R4B
1300 DATA R8R8R8R8O3R8B-A-G-A-G-FE-
1310 DATA M1000BR8M4000BR8M1000BR8M4000BR8M1000BR8M4000B
1320 DATA *
1330 :
1340 DATA R8R8O4CCCCCEEEEEEEE
1350 DATA O2CO3CO2CO3CO2CO3CO2CO3CO2CO3CO2CO3CO2CO3CO2CO3C
1360 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
1370 :
1380 DATA R8R8EEEEEE-E-E-E-E-E-E-E-E-
1390 DATA O1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2B
1400 DATA M4000C16C16CCM1000CCCM4000CM1000CM4000C16C16CC16C16CC4C16C16C
1410 :
1420 DATA BBBBBBBE16F+16O3BBBBBBO4D+F+
1430 DATA O2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3EO2EO3E
1440 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
1450 :
1460 DATA BV13BV14BV13BV14BBBO5BBBBB
1470 DATA O1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2B
1480 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
1490 :
1500 DATA "",O2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3DO2DO3D
1510 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
1520 :
1530 DATA R8R8R8R8R8R8R8R8R8R8C+C+C+C+C+
1540 DATA O2C+O3C+O2C+O3C+O2C+O3C+O2C+O3C+O2C+O3C+O2C+O3C+O2C+O3C+O2C+O3C+
1550 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CM4000C16C16CCR8C16C16CC16C16C
1560 DATA *
1570 :
1580 DATA O4R8G-G-G-R8E-G-FG-FE-D-E-E-FF
1590 DATA O1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2B
1600 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
1610 :
1620 DATA R8G-G-G-R8G-G-G-
1630 DATA O1BO2BO1BO2BO1BO2BO1BO2B
1640 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
1650 :
1660 DATA B-A-A-G-A-A-B-B-B-B-B-B-B-B-
1670 DATA O2EO3EO2EO3EO2D-O3D-O1B-O2B-O1B-O2B-O1B-O2B-O1B-O2B-O1B-O2B-
1680 DATA M1000CCM4000C16C16CM1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000C
1690 DATA *
1700 :
1710 DATA G-G-G-FG-G-G-FE-D-D-O3B-O4E-E-R8B-
1720 DATA O1BO2BO1BO2BO2D-O3D-O2D-O3D-O1BO2BO1BO2BO2E-O3E-R8O1B-
1730 DATA M1000CCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCM4000CM1000CCCR8M5000C
1740 :
1750 DATA R8R8G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-
1760 DATA R8R8G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-G-
1770 DATA R8R8C4
1780 DATA ¥
```

FM音源パソコンミュージックコンサート

LIVE IN POPCOM

大好評「FM音源サウンドプログラム2」がアンコールにこたえて、大幅改訂。最新の海外ポップス7曲、オリジナル曲8曲が加わり、さらにパワーアップ。別冊で、フロッピーディスクでお楽しみください。

収録曲
楽園のDoor／彼と彼女のソネット／I Don't Know／サマードリーム／サファイアの瞳／SELF CONTROL／ファンタジー／It's TOUGH／アイドルを探せ／恋人たちの時刻／スマイルアゲン／Oneway Generation／STAND BY ME／1ere GYMNOPEDIE／OPEN YOUR HEART／PETER GUNN／ONE NOTE SAMBA／I SHOT THE SHERIFF／LUKAほかオリジナル曲8曲。計27曲。

別冊POPCOMプログラムマガジン
FM音源 PCシリーズ（PC-8801mkⅡSRシリーズ FM-77AVシリーズ）用

サウンドコレクション2

定価980円

「別冊ポプコム・サウンドコレクション2」がそっくりフロッピーディスクで楽しめます。

FM音源 サウンドプログラム

フロッピーディスク2 改訂版

（5インチ2D版）

PC-8801mkⅡSRシリーズ 定価3,000円（送料含む）

FM音源で聴く、魅惑のポップス全30曲。
別冊で、ディスクで発売中。

FM音源 サウンドプログラム

フロッピーディスク1

定価3,000円（送料含む）

別冊POPCOMプログラムマガジン
FM音源 PCシリーズ（PC-8801mkⅡSR FR TR FH MH）用

サウンドコレクション

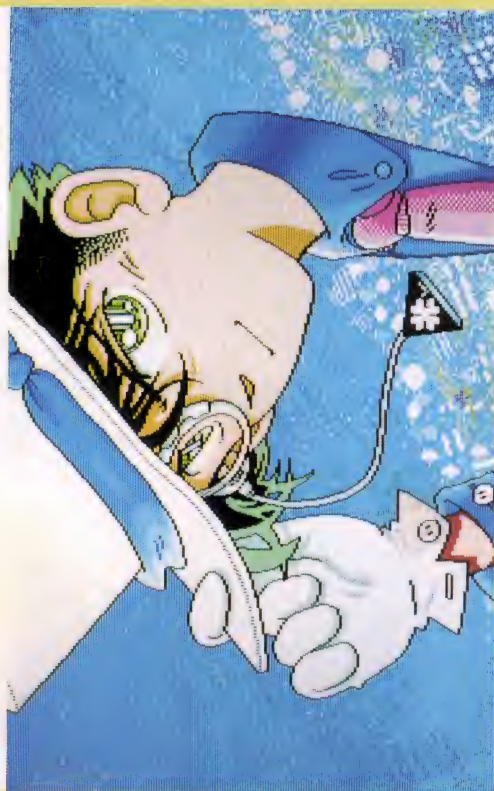
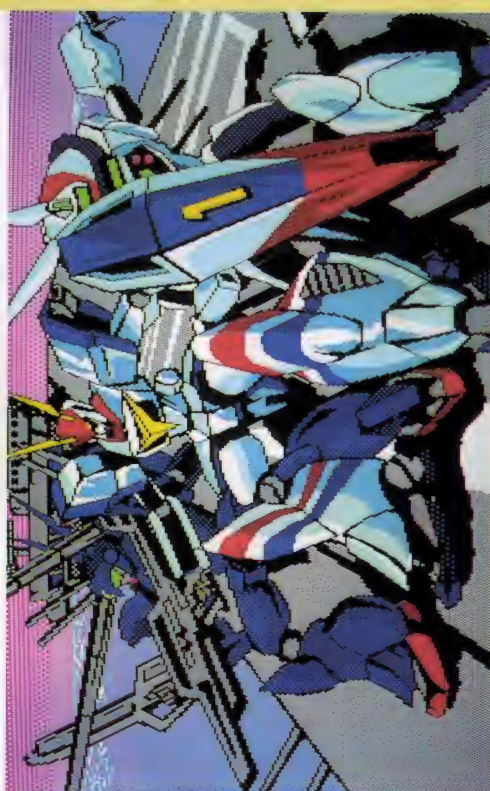
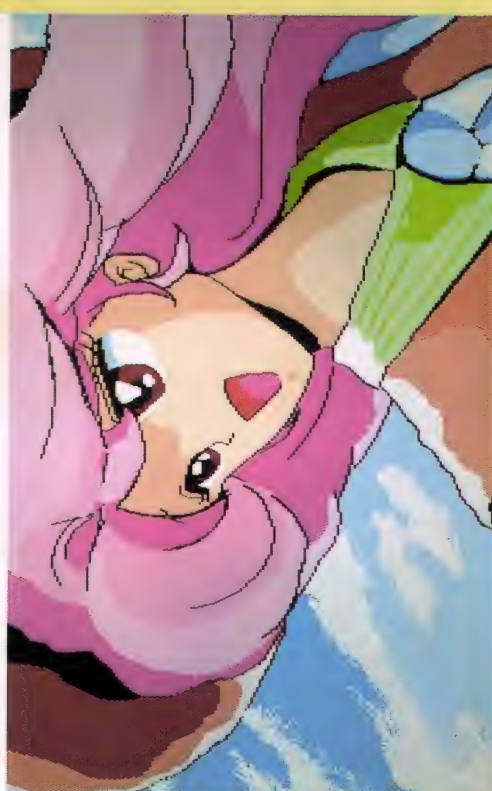
強矢邦生・著 発売中・定価980円 小学館

FM音源 サウンドプログラム フロッピーディスク1・2のお申し込みは、下記あて先まで。

申込方法

FM音源サウンドプログラムフロッピーディスクは、1、2とも通信販売でお届けします。ご希望の方は品名、数量、合計金額とあなたの住所、氏名、TELを明記し、代金を現金書留または郵便小為替でお申し込みください。

申込先

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル㈱新企画社 ポプコムディスクサービス係

まじっく快斗　光士郎　MSX2

RAZAMANAZ　西　明　ダ・ピンチ

カントリー・ガール　宮原広郁　PC-88(V2モード)

KNIGHT SABERS　安藤顕司　X68000

BANG!　福井義信　ダ・ピンチ

SEENA　望月哲夫　ダ・ピンチ

響子　内田正彦　ダ・ピンチ

ドリーム ハンター 麗夢　松浦康雄　ダ・ピンチ

宇宙皇子　平　浩子　ダ・ピンチ

ポプコムC.G.ギャラリー

1988 NOVEMBER

CASSETTE LABELS

あなたの作品を、このページで発表します。

作品はフロッピーまたはカセットテープでお送りください。完全なオリジナル作品でない場合は、原著作者の許可をいただかなければ掲載はできませんので、必ず参考にした資料名、原著作者名、発行元などを明記したものを同封してください。出典の不明なものは掲載できない場合もあります。

〈送り先〉〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社POPCOM編集部CG係

●書店にご注文の場合はこの申込書をお使いください。

スーパーグラフィックツール ダ・ビンチ 申込書	■氏名	■販売店名
1. PC-88シリーズ(5インチディスク)	■ご住所	
2. X1シリーズ(5インチディスク)		
3. FM-7/(5インチディスク)		
4. FM-7/77/AV。(3.5インチディスク)		
5. PC-9801(5インチ2HDディスク)		●販売店様へ一この申込書に貴店名ご記入の上、卸元・取次へお送りください。
6. MSX2(3.5インチ2Dディスク)	■TEL	

スタート

CGの巨匠をめざすキミに最短コースを教えよう。

1 これぞ本格派。CGのプロテク機能ずらり。

©小学館 ©新企画社・HAL研究所
©高橋留美子・キティ・フジテレビ

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチ

PC-88シリーズ(5インチディスク)	6,800円
X1シリーズ(5インチディスク)	6,800円
FM-7/77AVシリーズ(3.5,5インチディスク)	6,800円
PC-9801(MS-DOS)(5インチ2HDディスク)	9,800円
MSX2(3.5インチ2Dディスク)	7,300円

2 最大729色。パレットで2色合成おてのもの。

ダ・ビンチは8つの基本色はもちろん、ユーザーパレットを使って2色合成も可能。最大729色の中間色が使い分けできる。ウデの見せどころだ。

3 9種類のペン先。エアブラシ機能がうれしい。

ダ・ビンチで使えるペン先は極細から極太まで9種類。さらに微妙な濃淡をぬりわける4種類のエアブラシ機能がついて、だんぜん本格的。

4 4つのコピー機能で傑作量産。

普通コピーに、左右反転コピー、上下反転コピーそして上下左右反転のウルトラコピー。4つの機能で、傑作ぞくぞく。

5 すべての機能をアイコン表示。操作性ばつぐん。

6 トラックボール、マウスなど対応機種豊富。

ダ・ビンチで使える入力装置

入力装置名	PC88シリーズ※1	X1シリーズ※2	FM-7 77シリーズ※3
〈トラックボール〉			
CAT-8800(HAL研)	○	×	×
CAT-X1(HAL研)	×	○	×
CAT-FM(HAL研・未発表)	×	×	○
〈タブレット〉			
PC-8875(NEC)	○	×	×
〈デジタイザー〉			
MYPAD-A3(関東電子)	○	○	○
WT-3000(ワコム)	○	×	×
GT-4000(OSCON)	○	×	×
DST-4A30(ぺんてる)	○	×	×
〈イメージスキャナー〉			
IN-501(NEC)	○	○※4	○※4
IN-502(NEC)	○	○	○
〈マウス〉			
アスキーマウス	○	×	×
NEOS I/Oマウス	○	×	×
FM用マウス	×	×	○

(注) ○は利用可能な入力装置, ×は利用できない入力装置
※1 SR/FRはV1モード, MRも可
※2 X1-turboはturbo機能には対応していませんが動きます。
※3 FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。
※4 IN-501の2階調モードのみサポートしています。

●ダ・ビンチの入出力装置のサポートは、予告なく変更する場合がありますので、ご購入の際は、パッケージの表示をお確かめの上、お買い求めください。

ダ・ビンチで使えるプリンター

PC-88シリーズ	X1-シリーズ	FM-7/77シリーズ
〈NEC〉	〈シャープ〉	〈富士通〉
PC-PR201 201CL 201T	IO-700/720	FM-PR201
PC-8023C/8024	CZ-8PK/8PK2 8PD2, 8PN1	MB-27409
PC-8821, 8822	CZ-8PC1	MB-27410
PC-PR101/101T	〈NEC〉	〈NEC〉
PC-PR406	PC-PR201CL	PC-PR201CL
〈エプソン〉	〈エプソン〉	〈エプソン〉
JP-80	JP-80	JP-80
MP-80Type Ⅳ		〈シャープ〉
〈シャープ〉		IO-700/720
IO-700/720		

7 お求めは、全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

ゴール

ダ・ビンチは下記の卸元・取次で扱っています。

㈱コーサカ 〒543 大阪市天王寺区味原町12-5 TEL 06-763-5801
㈱フタバ図書 〒730 広島市西区観音本町2-8-22 TEL 082-294-0189
誠光堂書籍㈱ 〒101 千代田区神田錦町3-16 TEL 03-292-8275
東京出版販売㈱ 〒162 新宿区東五軒町6-24教科書教材部教材課 TEL03-269-6111
日本出版販売㈱ 〒102 千代田区飯田橋3-11-7 教科書教材事業部教材事業課 TEL 03-234-2371
㈱オーエーアプリケーションズ 〒460 名古屋市中区栄3-32-22青木ビル6F TEL052-251-4881

通信販売OK。

通信販売をご利用の方は、希望商品名、機種名、定価を明記の上、現金書留で下記あてお送りください。送料は無料です。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル 新企画社 ダ・ビンチ係

ダ・ビンチで描いたダ・ビンチのための名作CGデータ集。

●PC-88シリーズ用データ集
●X1, FM-7/77, PC-9801(MS-DOS)版でも読み取り表示ができます。
●お求めは通信販売かソフト自動販売機「武尊」で!

「ダ・ビンチ」データ集

うる星やつらシリーズ①②③
めぞん一刻シリーズ①②③

●PC-8800シリーズ〈5インチ2D版〉 2,500円
●FM-7/77シリーズ〈3.5インチ2D版〉 3,000円
(いずれも送料を含む。)

通信販売申込方法 申込書は本誌のオリジナルプログラム申込書を利用してください。または、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号と②商品名、数量、合計金額と、③使用する機種名、フロッピーディスクのサイズを明記し、代金を現金書留または郵便為替でお送りください

申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ダ・ビンチデータ集」通販係

「うる星やつら」はじめ名作CGを厳選したCGプログラム集。

●PC-8801mkII SR/FR/FH/MR/MH完全対応。アナログRGB対応プログラム付
●お求めは通信販売かソフト自動販売機「武尊」で。

ポプコム

ディスクCGコレクション1

PC-8801mkII SR/FR/FH/MR/MH(5インチ2D版)対応
定価2,000円(送料含む)

通信販売申込方法 オリジナルプログラムの申込書を利用するか、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号②品名・数量・合計金額を明記し、下記申込先まで代金を現金書留または郵便為替で送ってください。

申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ポプコムディスクCG」通販係

熱闘! 野球ゲームグラフィティー

今月号もまた野球関連の記事が特集になっちまった。もーみんな好きなんだから。まぁ、世間では、ソウルオリンピックに視線が集中しちゃって、野球の話題が少なくなって、プロ野球好きは肩身のせまい思いをしてるから、いいんじゃない。せめてポプコムで日本シリーズをもりあげようってわけだ。それに、ここんとこ、野球のゲームで質のよいものがけっこう出てるってのがこの企画の一番の理由。知らず知らずに、プレイヤーをハマリこませる内容の濃いゲームをここでみんなにまとめて紹介しよう。

イラスト／オオシオトモコ

①あ〜！素晴らしき野球ゲームのかずかず
②野球随筆 ファミスタにかける青春
③虎ノ穴で修行する恐怖の激ペナマシン！　その正体は!?
④「ペナントレース」で占う日本シリーズの全貌！
⑤私を野球につれてって番外編

① あ〜！ 素晴らしき 野球ゲームのかずかず

野球、麻雀、カーレース、ゴルフと、この4種類のパソコンゲームは、必ず毎年何本か出ているといわれるくらい人気が高く、しかも寿命が長い。そのかわり、RPGのような大ブームが起こることはまずないのだが、野球ゲームに関しては過去に2つのブームが起こっている。ブームの火つけ役になっているゲームはどれも、今までの野球ゲームと比べて段ちがいにおもしろくなっている。多くのゲームの、さまざまな試行錯誤が、次にまた、よりすぐれたゲームを生み出す原動力になるのだと思う。

野球ゲームの歴史をさぐる！

日本の野球ゲームの歴史は、野球盤の話に言及するなら昭和33年ごろまでさかのぼってしまう。守備側がやることといったら、ボールを投げるだけ。打撃側はバッターボックスに固定されたバットをふり、当たったボールがグラウンドの溝のどこに入るかで結果が決まるといった形は当時から現在に至るまでまったく変わっていない。

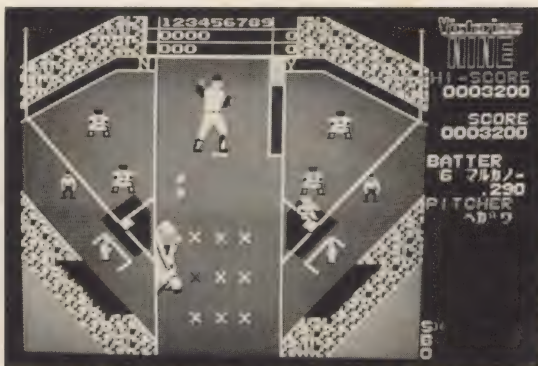
この、守備＝投げるだけ、打撃＝打つだけという形が変わらないのは、1人では打撃と盗塁、投球と守備はできないという、人間のほうの限界もある。人間のかわりにこの限界を打ち破り、さらに、1人でも遊べるようにしてくれたのがパソコンゲームだった。

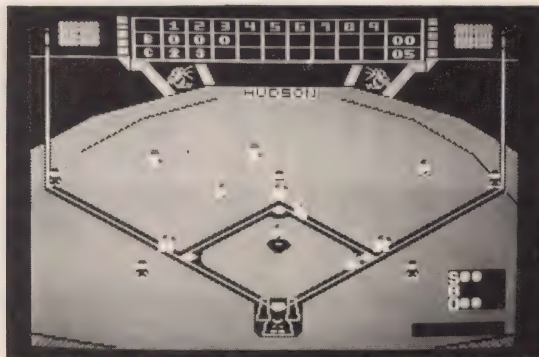
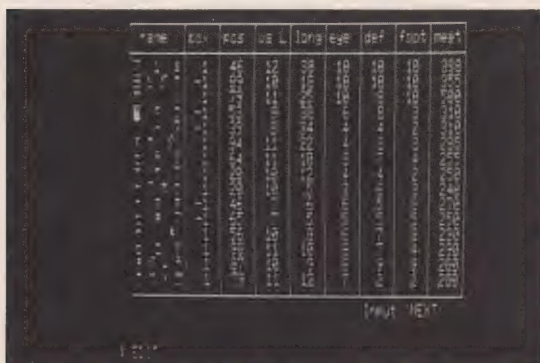
パソコン野球ゲームの第1次黄金期を築いたのは『野球狂』だろう。細かい投球の指示から、内外野の守備、バントをふくめた打撃、盗塁が可能。自分でデータをインプットしてプレイでき、6チームでペナントレースを展開することもできるというから、いま見ても十分に本格的だ。ただ、画面の動きのバランスがまだ悪く、投げられた球のスピードが速すぎて、投球中にスイングを始めないとタイミングが合わないとかおかしな点があった。こういうアクションゲーム部分の難点はほかのゲームにも一様にあった。

とくにピッチングとバッティングの部分の操作性と、ピッチングの場面から、守備、走塁の部分への画面切りかえのスピードについては、まだまだ改良の余地が残っていたといっていいだろう。守備の画面のままでは、画面の中のピッチングの部分が小さくておもしろくない。ボールのスピードや変化がよく表現できないからだ。なんとか大きく見せようとして、守備の部分とは別のスペースにつくってみたり、守備の画面の中央部分にピッチング画面を入れてみたりと、画面構成にくふうをこらした野球ゲームがたくさん出た。

なかでも変わっていたのは『ビクトリアスナイン』（ニデコ）だろう。球場全体が見わたせるアングルのグラフィックを真ん中で真っ二つに分け、ここにピッチングの画面が入るという大胆なものだった。ただ動きが少々おそいのが難点で、これさえクリアしていれば、大ヒットしたはずである。こういう、アクションゲーム部分の表現がうまくいかないなら、いっそのこととってしまえといったわけでもないだろうが、ピッチングの部分が完全におたがいのデータで決められてしまうというゲームがあった。

『ベストナインプロ野球』（アスキー）がそれだ。打撃力、選球眼、長打力、走力、守備力などのデータの入った15人の野手と、10人の投手のなかからスタメンを決める。バッ

光栄の「ペナントレース」。画面構成に工夫が見える。

ニデコの『ビクトリアス9』は大胆な画面わりで迫力があった。

監督の立場でち密なプレイができたアスキーの「ベストナインプロ野球」。

「ベストナインプロ野球」はデータが試合ごとに記録されていく本格派。

野球ゲームのブームを引き起こしたハドソンの「野球狂」。

ティングは、ストライクヒッティング、ねらい球ヒッティング、見送りのうちどれかを一球ごとに決める。ピッチングも一球ごとに決める。両者がねらいを決めたら、その結果を選手の能力などを合わせて計算して結果を出す。たとえば、落合がカーブにねらい球をしぼっていて、ピッチャーがカーブを投げたなら、結果はホームランとかいう形で出てくる。野球の選手よりも監督になったような気分でゲームができるというもので、これもアクションゲームの苦手な野球ファンだけでなく広い層にうけた。その後、『野球狂』、『ピクトリアスナイン』などのアクションゲーム中心のものと、『ベストナインプロ野球』のようなシミュレーション的なものの二通りの路線で野球ゲームはますます進化していくことになる。

アクションゲームのほうは、画面の切りかえの速さと、バッターの操作性をよくするためには、ある程度ハードの問題があって、パソコンよりもアクションゲームマシンとしての性能の高いファミコンなどで次々とスピード感のある野球ゲームが出るようになった。

なかでも、バランスと操作性の点で「今世紀野球ゲーム史上最高の傑作」といわれている『プロ野球ファミリースタジアム』(以下『ファミスタ』と略：ナムコ）は、ファミコン、パソコン、ビデオゲーム業界全般に第二の野球ゲームブームを引き起こした。

かたや監督サイドの野球の楽しみというテーマを引き継ぎ、さらにマニアックなものにしてくれたのが『ミスタープロ野球』(クリスタルソフト）である。

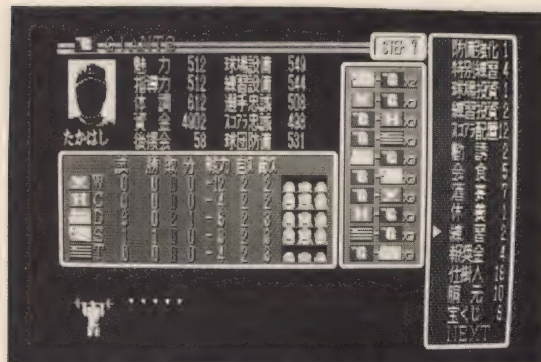
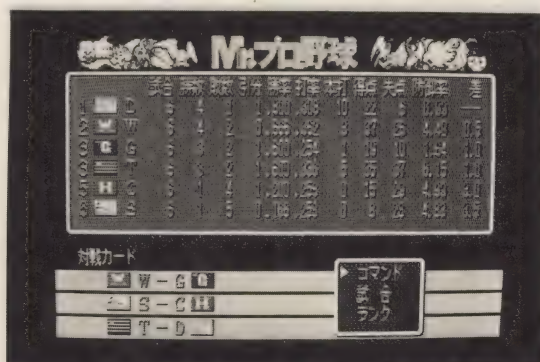
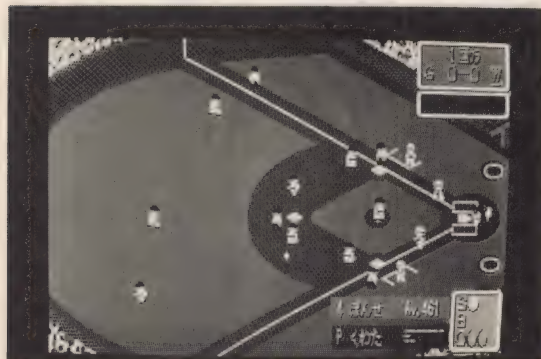
この2つのゲームのおかげで、しばらくは新しい野球ゲームは出ないかもしれない。

という間もなく、この年末あたり、またまた新しい野球ゲームが『ファミスタ』VA版をはじめとしていくつか出てきそうである。まあ、これから来年の春にかけて、本当の野球のほうはなくなっちゃうし、やっぱり何か野球にまつわるものがないとさびしーなっていう状況である。くわしいことは、またの機会に紹介するとして、やっぱ作るほうも遊ぶほうも、みんな野球ゲーム好きなんだよねー、ってな感じである。

いま野球ゲームは花盛りだよ！

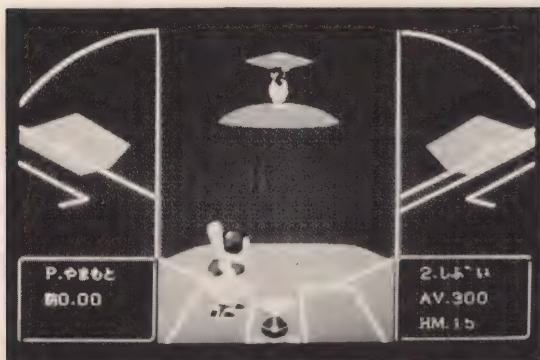
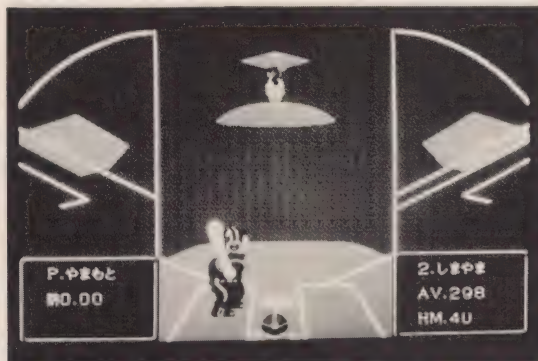
現在は、いわゆる第2期黄金期の途中といったところだろうか。『ファミスタ』によってもりあがりをみせた野球ブームは、次々とそのほかの野球ゲームを生み出した。また、初めにも説明したとおり、野球ブームは『ファミスタ』のせいだけでなく、プロ野球がおもしろくないときにはやるという説もある。ちなみに、『ファミスタ』が出たのは、阪神タイガースが優勝したときだった。阪神の勝ちっぷりは見ていて気持ちがいいものだったが、多くの巨人ファンに「おれが監督だったら」といわせたかもね。

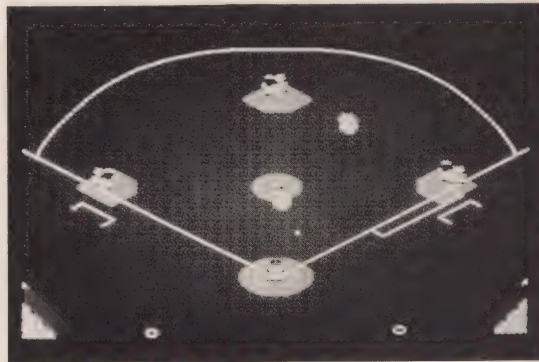
最近のパソコンの野球ゲームといえば、まずあげられるのが『Mr.プロ野球』（クリスタルソフト）だろう。これは、前ページで紹介したとおり、監督として野球の醍醐味を味わおうとするもので、アクション部分は一つもない。だから、選手が試合に出ているのを見ているだけでもゲームは終わるのだ。じっさい、試合中というのは監督はあまりやることがない。監督のやることといえば、選手交代とバント、盗塁のサインを出すぐらいだ。このゲームのおもしろさは選手の能力、チームの士気を高め選手が絶好調の状態で試合に臨めるようにするところにある。そのためには、特打ちをしたり、食事をおごってあげたり、飲みに連れていってあげたりと、さまざまなコマンドがある。まさに「アメとムチ」の使いようで、選手がよくも悪くもなるのだ。また、選手をよく見ていないと、体調が悪くていつもの力が出せないというのも出てくる。こうやって、選手一人一人に気をつかって育て上げた結果、優勝などということになったら、こりゃ感動ものだろう（大洋ファンの編集部Wも、大洋を優勝させて涙ぐんでいた）。

こういった、監督の立場に立ったゲームをしていると、なにがなんでも、そのすぐあとにやりたくなってしまうのが『激突ペナントレース』（略して『激ペナ』：コナミ）である。やはり、バットでボールをカキーンと飛ばしてバックスクリーンにたたきつけるという醍醐味は監督だけのゲームではどうしても味わえない世界なのである。『激ペナ』

おなじみ『Mr.プロ野球』。こまかいコマンドがウリ。

ほんもののペナントレースをしているような雰囲気。

試合が始まると、監督のやることは意外と少ない。

育てた選手が活躍するのを見るのも、ひとつのだいご味だろう。

は、本格的なアクションタイプの野球ゲームである。ファミコンで『ファミスタ』が野球ブームをまたつくり出したのに対して、この『激ペナ』は、パソコンで野球ブームを再燃させたといってもいいだろう。ところで、この春に行われた『激ペナ』の編集部対抗戦の結果はもうおわかりであろう。ポプコム編集部のダントツ勝ちだった。その後もポプコムのデータがほかのリーグで大活躍をしているというわさも聞く。うれしいかぎりである。ところで、このようにデータを入力して敵チームとして戦ったり、リーグの中に入れることもできるというのは、なかなかのアイデアではないか。パソコンゲームでしかできないものだ、あっぱれあっぱれ。これによって本当のペナントレースのシミュレーションもできることになる。

この、2つのパソコンゲームで野球ブームに再び火がついたという状態の中に、さらに油を注ごうとするものがいる。それこそ、あの『ファミスタ』のパソコン版である。しかも、ファミコン版に、さらにパソコンならではのパワーアップをほどこしているところを見ると、半端な移植ではない。去年の10月号でやった野球ゲームの特集のときに紹介したものが今年の11月号になってやっと出るというのだから「この1年の間に何をやっていたのかな」とだれでも思うはず。元来『ファミスタ』ファンであるゲームアーツの宮路副社長の直接の手により改良をほどこされた『ファミスタ』のパソコン版は、大きく変わった。くわしい変更点についてはいろいろある（まだまだたくさんある）が、いちばん大きいのは、デュアルジョイポートという、ジョイスティック用のインターフェースがつくられてしまったということだ。パソコンゲームに、また新たな野球ブームを巻き起こしてくれそうな気配濃厚なゲームである。できれば、なるべく多くの機種に移植してほしいと思う。何年かかってもみんな待っててくれると思うので、ゲームアーツさんよろしく！

「ファミスタ」のVA版。とにかく美しい画面である。

謎の軍団ゲームアーツチーム。

スクロールも、ファミコン版に負けない。

完成が待ち遠しい！

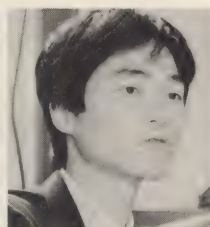
未来の野球ゲーム

さて、将来の野球ゲームはどうなるのか。近い将来にできそうなものといえば、3D野球ゲームであろう。バッターは、バッターボックスに立っている位置からピッチャーの投げる球を見ることになる。ピッチャーもマウンドに立っている位置からバッターを見ることになる。ビーンボールなんか投げられたら、ほんっとおっかないだろうな。思わず、体がのけぞったりしてね。こうなってくると、守備による画面の切りかえや、バッターランナーの視角なんかも考えて、モニターは守備側が3つ、攻撃側が2つとか持ってないとできないね。守備の場合、外野と内野とピッチャーの3つのモニターがあってそれぞれ外野どうし、内野どうし、ピッチャーとキャッチャーと切りかえられるようになっている。そうすれば、乱雑な連係プレイもこの3D表示で難なくこなせそうだ。守りはサブのモニターを3つ持っていて、自分が操作できるところをメインモニターに切りかえて操作する。こういう手順は、考えてみればテレビのディレクターの画面の切りかえのすばやさと、カメラワークを指示する的確さがあれば、このゲーム、かなりスピーディーでダイナミックな展開が期待できそうだ。どこかのビデオゲーム屋さんでやってくれないかな。

もう1つはホログラフによる立体野球盤だ。直径10mぐらいのグラウンドの中に、コンピュータによって選手のホログラフを映し出し、それをジョイスティックで操作しながら遊ぶのだ。自分が操作している選手以外は人工知能によって操作される。選手には経験値と肉体のおとろえの両方のパラメーターをもたせる。うまく育てれば、10年も20年も使える選手が出てくるし、下手な使い方をすると、全然育たないでけがばかりして早く引退してしまったりする。超人的なプレイをさせるためには、それなりの苦しい練習を選手とともにしなければならない。個人プレイもチームプレイも同じだ。そういう練習の成果をセーブしておいて、ある天気のいい春の日にみんな自分のチームを持ち寄ってペナントレースを開幕させるのだ。

もう1つは、すべての選手の動きを完全にプログラミングし、監督の思考回路もこちらで決めるやつ。あとは、見てるだけという、『地球防衛軍』の野球版っていう感じ。ラフプレイなんかもスレスレまでできるようにして「うちのはケンカ野球だぜ!」なんていうのも楽しい。

う〜ん、書いてるうちにほしくなってしまったなあ、そんなゲーム。

野球随筆
ファミスタにかける青春
byぐれっぐ・みやじ氏

こんにちは、ぐれっぐ・みやじです。きょうはわたしの悩みをみなさんに打ち明けたいと思います。こんな公的な誌面を借りて個人の悩みを打ち明けるなどというのは、ふらちな悪行ざんまいと思うのですが、どうしても聞いてもらいたいのです。

悩みというのは、いまわたしが開発にかかわっている「ふぁみすた・ぺなんとれえす版」に関係しています。わたしは『ふぁみすた』が大好きで、会社(げーむあーつ)で昼間から堂々と『ふぁみすた』したいなと思っていました。頭のよいわたしは「なむこ」へ行って作っていいかなー、いいともーをしてきました。『ぎゃん自己』のときもまぁじゃんをしたいなーということから謀略を立て、うまくいきました。今回もげーむあーつのみんなをだますことに成功し、楽しいげえむをする毎日が待っているはずでした。

ところがあまかったのです。楽しいげえむにするためにぷろぐらまーにいろんな注文をつけ、じょいすてぃっくのこねくたーを開発してたら、あっというまに一年たってしまったのです。この一年がわたしの真の目的を狂わせました。わたしの真の目的とは『ふぁみすた』で冷遇されている「南海ほうくす」を「れいるうえいず」より独立させ、ぷれいするというものでした。なぜ、そのような謀略を企画したのか、それはわたしが「南海ほうくす」のふぁんだからです。

しかし、一年はあまりにも長かった。いま「南海ほうくす」は「だいえーゆにいど」になりそうです。せっかくできた『ふぁみすた』で「ほうくす」でぷれいしても、来年「ほうくす」はないです。わたしはいっそ、「ほうくす」のふぁんをやめて、「ぶれーぶす」のふぁんになろうかとも考えました。しかし、尊敬する「かどたさん」ががんばっているいま、それは思いとどまりました。わたしはこれから、何を信じて生きたらいいのでしょうか。だれか、わたしの悩みをわかってください……。

※文中各所にふあみすた文字が使われています。あしからず。

虎ノ穴で修行する恐怖の激ペナマシン！その正体は!?

うっうっ、ひ、ひ、秘密にしておいたほうがよかっただろうか!? あの、雑誌「MSXFAN」などで"激ペナマシン"とおそれられている、ある男の全貌を記事にしてこいとの編集長命令に、私、ブルックリンは夜も眠れる日が続いた。忘れよう忘れようと努力をしたが、締め切りのほうが忘れてくれなかった。ついにその日はやって来た。おそるおそる私はその男への単独取材を試みた。だが、恐怖はその男だけではなかった。ミスターXなる不気味な人物がマネージャーとして、不敵な微笑とともに姿を現したのであった。

うっしっしっー

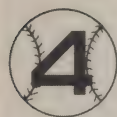
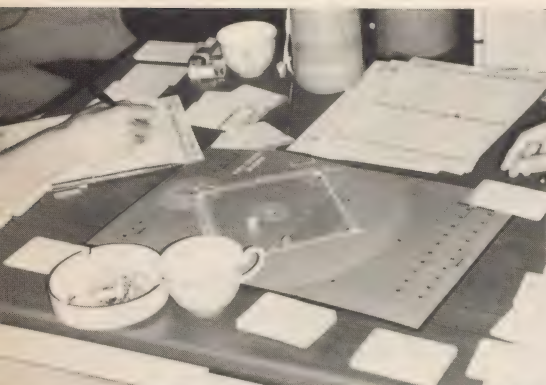
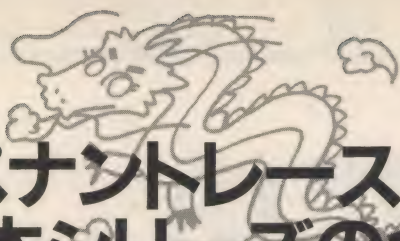
なんだコノヤロー

時は昭和63年４月16日。東京銀座のパナメディア銀座では、「編集部対抗激ペナ大会」が開催された。『コナミの激突ペナントレース』発売を記念して開かれた楽しいイベントになるはずであったこの大会が、ある男の出現によってその様相を一変させた。

ポプコム編集部総監督J.D.加藤は、この大会になみなみならぬ情熱を注いでオリジナルデータを作成し、着々と準備を進めていたが、しかしデータだけでは勝利の栄冠は手にすることができないという事実を見のがさなかった。

そこでわれわれ編集部は秘密兵器ポプコムネットを使って、ついにある男の情報をつかんだ。東京電機大学に籍を置く、福島県いわき市にあるアクションゲーマーの虎ノ穴出身、通称クーネル吉田なる青年である。吉田君の起用がポプコムに優勝杯をもたらしたのは周知の事実だ。さて、知られざる無敵の男の姿を写真で明らかにしよう！

激ペナマシンとミスターXの記者会見

きたえぬかれたゴールドフィンガー

「ペナントレース」で占う日本シリーズの全貌!

熱戦が続く、ホビージャパンシミュレーションゲーム開発室。

野球といえば、そう、日本シリーズの季節だね。去年、西武の4勝2敗という予想をみごとに的中させたポプコムが、今年もまたまたチャレンジ!! 今回も、シミュレーションボードゲーム「ペナントレース」を使用したんだけど、日本語版の製作をしているホビージャパンの武田さんに、中日と西武の最新（9月10日時点）のデータを用意してもらったのだ。で、場所は、代々木のホビージャパンシミュレーションゲーム開発室。はたして、シリーズを制するのは、燃える男・星野監督率いるドラゴンズか？ 2連覇をめざす西武か!?
──と思ってたら、校了日の今日9月29日、西武と近鉄のゲーム差は2.5。これで、近鉄が逆転優勝でもしたらどうするんだ！と思う担当者は近鉄ファン。はっきりいって複雑な心境。

第1戦　名古屋球場（西武1勝）

	1-3	4-6	7-9	計
L	000	303	221	11
D	011	300	010	6

中日　小野（1敗）ー鈴木ー鹿島
西武　東尾ー工藤（1勝）
勝打　清家　1　HR　落合1、2号　バークレオ1号　石毛1号　宇野1号　安部1号

第1戦は名古屋球場。ライオンズ東尾、ドラゴンズ小野の先発でプレイボール。2回落合のホームランで先制した中日は、4回にバークレオの2ランなどで逆転されるが、すかさず宇野の2ランと中村のタイムリーで逆転し、東尾をKO。それに対して西武は6回、ノーアウト満塁のチャンスに伊東がタイムリー。さらに清家の犠牲フライで3点を奪い、再び逆転。西武は、7、8、9回にも点を加え、守っては、東尾をリリーフした工藤が、中日の反撃を落合のホームランによる1点だけにして、まず先勝。

第2戦　名古屋球場（1勝1敗）

	1-3	4-6	7-9	計
L	000	100	100	2
D	120	200	31×	9

中日　小松（1勝）
西武　渡辺（1敗）
勝打　宇野　1
HR　川又1、2号　立浪1号　秋山1号

第2戦の先発は、ライオンズ渡辺、ドラゴンズ小松。中日は1回、相手ショート、清家のエラーで1点を先制。2回にも、川又のホームランと、清家のエラーで2点を追加。その後も、ルーキー立浪の2ランや、川又の2号3ランなどで9点を奪い、投げては小松が、ライオンズ打線を5安打2点に抑えて完投。対戦成績を1勝1敗にする。

第3戦　西武球場（中日2勝1敗）

	1-3	4-6	7-9	計
D	540	001	102	13
L	000	010	000	1

西武　森山（1敗）ー高山ー小田ー原口
中日　山本（1勝）ー上原
勝打　立浪　1
HR　落合3、4号　仁村（弟）1号

勢いにのるドラゴンズは、第3戦も、初回に打者1巡の猛攻。ライオンズ先発森山を、わずか50球でKOした。その後も、落合の2本のホームランをふくむ16安打13点で、西武投手陣を粉砕。先発したアメリカ帰りの山本も、8回まで西武打線を1点に抑える好投。星野監督は、9回にルーキー上原を投げさせる余裕も見せた。

第４戦　西武球場（２勝２敗）

D	100	100	300	5
L	430	100	00×	8

西武　松沼兄（１勝）ー小田ー亀井ー山根（１S）
中日　川畑（１敗）ー鹿島ー鈴木ー上原
勝打　西岡　１　HR　清原１号　石毛２号　秋山２号　宇野２号　彦野１号

第４戦では、西武が反撃。１点を先制された１回裏、５本のヒットとショート立浪のエラー、中日先発の川畑のワイルドピッチなどで４点を奪い、あっさり逆転。２回には、清原、石毛のアベックホームラン、４回にも秋山のホームランが飛び出すなど、ホームラン攻勢でさらに４点を追加。中日は７回、ようやく先発松沼（兄）をとらえ、彦野の３ランで３点差まで詰め寄るが、そこまで。小田、亀井、山根とつないだ西武投手陣にかわされた。対戦成績は、これで２勝２敗の振り出しに。

第５戦　西武球場（中日３勝２敗）

D	100	000	000	1
L	000	000	000	0

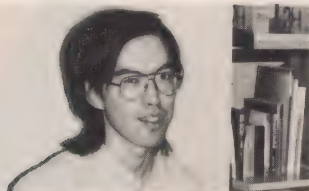
西武　東尾（１敗）
中日　小野（１勝１敗）ー郭（１S）
勝打　ゲーリー　１
HR　ーー

第５戦は、東尾、小野という第１戦と同じ先発。中日は１回、彦野を二塁に置いて、ゲーリーがタイムリー。彦野がかえって１点を先制した。その後、両投手とも好投。４戦までとはうってかわって、緊迫した投手戦になった。西武は、５回１アウト三塁のチャンスに、９番清家のスクイズが失敗。三塁ランナー安部が本塁で刺され、無得点に。８回から小野をリリーフした抑えのエース・郭も打てず、結局完封負け。中日は、これで対戦成績を３勝２敗とし、シリーズに王手をかけた。

第６戦　名古屋球場（中日４勝２敗）

L	000	120	000	3
D	100	000	13×	5

中日　小松ー上原（１勝）ー郭（２S）
西武　渡辺（２敗）
勝打　落合　１
HR　清原２号　落合５号

そして第６戦、名古屋球場。先発ピッチャーは、ドラゴンズ小松、ライオンズ渡辺。初回に１点を先制された西武は、４回清原のソロホームランで同点。さらに、５回、１アウトー、二塁で、またも清原がタイムリー。２点追加して逆転！　しかし、ここからが、粘りの中日の本領発揮。７回に代打中尾のタイムリーで１点を返し、そしてむかえた８回裏。フォアボールとエラーのランナーをー、二塁に置いて、バッターボックスは落合。渡辺の速球をとらえた打球は、レフトスタンドに入る逆転３ラン。カキーン！　中日は、８回からルーキー上原、９回には切り札・郭をマウンドに送り、西武打線の反撃をシャットアウト。ペナントレース終盤に、連日連夜の逆転劇を演じた中日が、それを再現したかのような劇的な逆転勝ちで、シリーズ戦績を４勝２敗とし、みごと日本一の栄冠にかがやいたのであった。

データをまとめてくれた武田さん。とても、ユカイな人なんである。どーも、ありがと。

というわけで、中日の４勝２敗という結果。シリーズ前は、どちらも投手力に決め手を欠くので打撃戦が予想されたが、そのとおりの展開。こうなると、粘りにまさる中日のほうが、やはり有利だったようだ。中日はまた、立浪、上原、山本、仁村(弟)ら若手の活躍が目立った。とくに立浪は、再三の好守備でピンチを救うなど、なみのルーキーではない感じ。逆に西武は、その守備の乱れで自滅。大事なところで、痛い星を落とした。秋山、石毛、清原の打撃が好調だっただけに、これは残念。

MVPは、第６戦の逆転３ランをふくむ５本のホームランを打った落合に決まり！
それにしても、協力してくれたホビージャパンの武田さんは、にぎやかな人。１人で「カキーン」とか「バコッ」とかいって、試合をもりあげていたんである。

私を野球につれてって♡ 番外編

Take Me Out To The Ball Game

やじうま日本シリーズ 対決！ 女子大生vsOL

西武 対 中日

またまた登場の“私を野球につれてって”であるっ！　今回は『Mr.プロ野球』からちょっとはなれて、純粋なプロ野球ファン談義である。今回も、毛色のちがった美女２人とお話ができて、ブルックリンは幸福である。前号はソフトハウスエクスプレスに登場したこのページ、その前はゲーム紹介ページだったし、今度もまたちがったページにおじゃま虫で、ほとんどかつてのロッテオリオンズのようなジプシー記事といわれている。まあ、いいや、役得もあるし。それでは、“やじうま日本シリーズ”いってみよ～。

ブルックリン（本誌編集部W、以下Bと略）　さーて、いよいよ'88ペナントレースも、中日と西武に的がしぼられたみたいだけど、お２人とも心の準備はどうかな？

貴子さん（西武ファンのOL、以下貴と略）　はーい、心の準備なんかもう開幕前のキャンプ中からできてます。

B　すごい自信（笑）。

貴　いえ、パ・リーグの場合、冷静に戦力を判断すれば、西武しかないんですよ。

晃子さん（中日ファンの女子大生、以下晃と略）　いいなぁ私なんか、マジック12の今だって、まだ信じられなぁーい。優勝するまで日本シリーズのコトなんか考えられません。

B　そーだよな、オレなんか中日の場合、フロックの連続としか思えないもんな。小野があんなに勝つなんてね（笑）。

貴　彼は西武出身ですから、実力はあるんですよ、もともと。でも、あんなに活躍するなんてくやしいわ。

晃　あら、だって平野さんも大活躍してるじゃないですか。

B　でも平野って顔がね、西武にあっては異質だよね。

晃　男前じゃないですか。

B　まあね、でもタイプがちがう。“西武→渡辺と清原→DCブランド”の図式が似合わない。眉毛が太くて根性っぽい顔してる。古いタイプの二枚目だからね。

貴　そうだわ。なんか汗くさいって感じ（笑）。

B　そう。“汗→名古屋城→エビフライ”って感じ（笑）。

晃　ヒド～イ（笑）。

貴　西武の渡辺さんなんか、完投しても汗かいてない感じだし、髪とか気にして投げてるし、早く六本木に出かけたいって雰囲気で、その野球選手らしくないスマートななにげなさがス・テ・キ♡

晃　ヤダァ。男はたくましくなきゃ。それに一生懸命な男の人に魅力を感じるんです、女の子は。

B　まあまあ、晃子さんは中日ドラゴンズのだれに魅力を感じます？

晃　星野監督（笑）。頼りがいがあって男らしいいし、繊細さも兼ね備えてる。不倫してもいいわ♡ってタイプ。

貴子さん

東京都保谷市在住。埼玉県所沢市のSデパートに勤務。ワンレン、ボディコンの典型的六本木ギャルである。西武ファン歴３年。愛読書『ノルウェイの森』。22歳。

晃子さん
愛知県名古屋市の八事に在住。金城学院大学在学中の20歳。中日ファン歴は15年。愛読誌「non-no」、「週刊ベースボール」。好きなブランドは“ピンクハウス”。

貴　ただ声が大きくて下品な人ってイメージだけど……。いるんですよ会社の上司に、星野監督みたいな人。お茶入れろとか封建的で、重役とかがオフィスに入ってくると急に大声で命令下したり。スタンドプレイだっていうのがみんなわかってるからウンザリしちゃう。

B　そうそう。そーゆうヤツはどこの会社でもいる（笑）。

晃　あーら、でも西武の森監督なんて太ってて、ウジウジとネチッこい感じで、いますよ大学の教師にも。近寄ってくるとジメッとした空気があたりに漂って、あっちへ行ってって感じだわ。

B　うーん、そうそう。そーゆうヤツもいるよ。オレもきらいだな、そーゆうヤツは、うん。

貴　どっちの味方なんですか？

B　いや、オレは大洋ホエールズのファンだからさ……。

晃　いいですね、心も平穏で。ペナントレースのゆくえとか日本シリーズの準備とか関係ないですから。

貴　そーよね。「フォーカス」とか「フライデー」にねらわれる心配もゼロだし。工藤さんや清原さんがかわいそー。

B　わかったよ。来年を見てろよ、来年を。

晃　大洋ファンの人って、毎年そんなコトいってますね。

貴　私以前、大洋ファンの彼とつき合っていたんだけど、毎年いってましたね。大洋ファンは巨人ファンとちがって負けることに慣れてるから、肝が据わってるんだとか、大洋の選手はみな足が速くてスゴイけど、なかなか塁に出ないんだよなあ、とか、負け惜しみばかり（笑）。

B　そりぁ、そんなコトでもいわなきゃ、大洋ファンなんかやってられないよ。体をこわしちゃう（笑）。

貴　その点、私は幸福だわ。心配ごとがないから、太っちゃうわ（笑）。

B　ところで晃子さん、今年の中日でいちばんマークしておきたい選手ってだれ？

晃　もちろん、立浪クンです。

B　出た！PL学園系芸能人（笑）。

貴　あの子はカワイイわ、確かに。“少年隊”のノリで、ジャニーズ事務所系ですね。うちの辻選手とトレードしたいわあ。

B　わ、勝手なコトいってる（笑）。

晃　絶対ダメです。名古屋の女の子たちが許しませんよ。

B　彼はいい選手になりそうだね。攻守にわたってイキがいい。将来は巨人の篠塚のような、敵にとってはイヤな存在になりそうだ。

晃　ヤダァ、篠塚選手ってなんかイヤラシそうだもん。

貴　素質からいって、私生活では確実に篠塚パターンになりそう。東京の女の子だって、ほうってはおかないし。

晃　心配だわ。東京で悪い虫がつかないようにしなきゃ。

B　西武はだれをマークするの？　渡辺や清原以外では。

貴　私、人生いろいろ経験して大人の女に近づいてるから、ミーハーはやめて、最近は伊東さんにしたの。

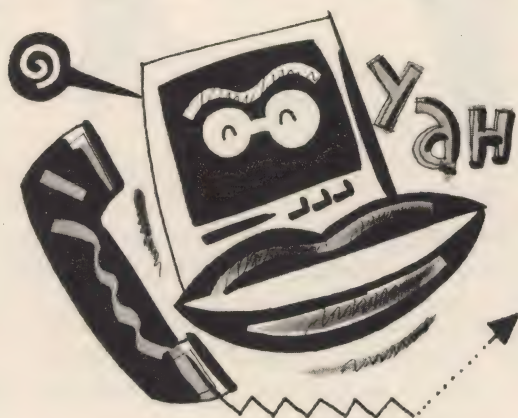
晃　えー、全然印象ないわ。素顔でもマスクかぶってる感じがするけど（笑）。

貴　なんとでもいって。人間性が大事よ。男は内面だわ。

晃　そうですってブルックリンさん。男は顔じゃないって。

悩めるあなたに

新 入門者のための［Q&A］

じゃんじゃじゃーん「パソコン通信」でーす! なーんてちょっと前まではカッコつきで雑誌なんかで騒がれていましたが、今ではずいぶんあたりまえのことばになってしまいましたねー。世の流れのなんと速いことよ、ああ無常、などとシミジミもしてられません。今月のQ&Aは、パソコン通信の質問です。通信というのは、モデムやら何やらで、やってみたいけれどわけがわからない、そういう人も多いのでは。オーソドックスでわかりやすくをモットーに説明するつもりですので、まずは、ずずいっとご一読を。

Q

パソコン通信について質問します。あるNETの通信条件として、以下のようなことが書いてあります。ほとんど、何のことかサッパリわかりません。誠にすみませんが、教えてください。
データ長/8ビット、パリティー/なし、ストップビット/1、X制御/あり、ローカルエコーバック/不必要(全二重)、文字コード/カナ漢字、漢字コード/シフトJIS、通信速度/300·1200bps、通信時間/20分
データ長と通信時間はなんとなくわかりますが……。

山口県/松浦 光紀

A パソコン通信に限らず、コンピュータ間の通信では、目の前のマシンだけを相手にしていればすむというわけにはいきません。ある程度、通信経路となる電話網や、相手になるマシン、ソフトなどの知識が必要です。そこで、質問中のパラメーターの説明をする前に、コンピュータ通信の概要を簡単に説明しておきます。耳慣れないことばが多いかもしれませんが、それほどむずかしくはないので、ここで基本をしっかり押さえておいてください。

図1が、パソコン通信の概念図です。DTEというのは、データ端末装置と呼ばれ、パソコン通信の場合は、ユーザーの持っているパソコンになります。DCEは、データ終端装置と呼び、モデムがこれに当たります。電話網側から見た場合、DCEまでがネットワークと見なされるので、終端装置というわけです。パソコン通信では、既存のアナログ電話網を利用するため、DCEでDTE(パソコン)からのデジタル信号を交流信号に変調して、電話網に送り出しています。データ転送路としては、図1のアナログ電話網のほかに、NTTが提供しているDDX-Pや、KDDのVENUS-Pと呼ばれるデジタル通信網があります。DDX-Pは、国内の主要地域をカバーしているデジタル通信網、VENUS-Pのほうは、海外と日本とを結ぶデジタル通信網です。それともう1つ、ユーザー(端末側)から見た場合に、目の前のパソコンシステムをローカル、通信の相手側のコンピュータシステムをリモート、あるいはホストと呼びます。これも覚えておいてください。

さて、図1で示したのは、ハードウェアの接続図ですが、図中の装置間を接続するには、各装置間で、コネクターの形から電圧レベルやデータの送り方まで、さまざまなルールが必要になってきます。これらの規格を通信規約(プロトコル)といいます。コンピュータ通信は、このプロトコルをどう合わせるかがすべてです。パソコン通信をやろうとする場合も、利用するプロトコルにしたがって、いろいろなパラメーターを設定しなくてはなりません。パソコン

側から見た場合、プロトコルを合わせる相手が2つあります。モデムとホストコンピュータ（上のソフト）です。

では、まずモデムとの接続から見てみましょう。モデムとのプロトコルには、RS-232Cという規格が使われます。この呼び名は、アメリカの電子工業会(EIA)がつけたもので、同じ内容をJISではC6361と呼んでいます。もともとは、テレタイプライターとモデムの接続用に考えられたものですが、現在ではDTEとDCEの接続用プロトコルの一つとして世界的に利用されています。パソコンと周辺機器との接続（これも立派なデータ通信です）などにも使われるので、知っている人も多いでしょう。さて、データ通信では、シリアル伝送とパラレル伝送の2つの伝送方法があります。シリアル伝送は、1本のデータ線で1ビットずつデータを相手に送る方法で、RS-232Cもこの方法をとっています。パラレル伝送は、複数のデータ回線を用意して、同時に複数ビットのデータを伝送します。プリンターとの接続用プロトコルとして有名なセントロニクス仕様は、パラレル伝送方式です。この伝送方式のほかにRS-232Cで決められているのは、コネクターの形状、各ピンの電圧レベルなどの電気的な特性、各ピンの用途(ようと)などです。ちなみに、RS-232C接続用のケーブルには、ストレートとクロスの2種類があります。パソコンと周辺機器とを接続する場合、パソコンはDTEになりますが、周辺装置(そうち)には、DTEとして設計されたものと、DCEとして設計されたものがあります。そのため、DTEとして設計された一部のプリンターやパソコンどうしをつなごうとするときは、DTE〜DTE用に信号線を入れかえたクロスタイプのケーブルを使います。パソコン〜モデム間はストレートケーブルでつなぎます。

パソコン通信を行うには、RS-232Cプロトコルだけでは、十分ではありません。たとえば、送信側と受信側のデータを送るタイミングを合わせたり、データとデータの区切りやデータの長さを合わせたりすることはRS-232Cでは決められていません。したがって、ローカルのパソコンとホストコンピュータとの間で、これらのパラメーターを合わせる必要があります。パソコン通信で、ユーザーが設定するパラメーターの多くは、このためのものです。ここで、これらのパラメーターについて、質問にないものもふくめて、順を追って説明していきましょう。

・通信方式

全二重、半二重、単向の3つの通信方式があります。全二重通信は、電話で会話するときのように、同時に双方(そうほう)でデータのやりとりができる方法です。発信用と受信用に4回線必要ですが、実際には周波数を分けることにより2回線式でも全二重通信が可能になります。半二重通信は、トランシーバーなどのように、交互(こうご)に送信する側と受信する側を入れかえて通信する方式です。単向通信では、有線放送などのように、送信側と受信側が固定されていて、データは一方向にしか流れません。

・同期方式

通信するためには、送り手と受け手の間でデータを送るタイミングを合わせなければなりません。これを同期をとるといいます。同期方式には、調歩式（調歩同期式、非同期式ともいいます）と同期式があります。パソコン通信は、調歩式がほとんどです。

調歩式では、1文字（7ビットあるいは8ビット）ごとに同期をとります。調歩式同期を、図2を例に説明してみましょう。データが流れていないときは、回線上は、1の状態になっています。まず、スタートビット（0）が送られて、受信側は送信の開始を識別します。続いて、8ビットのデータが送られます。そして最後に、このデータの終わりを示すストップビットが送られて、1データの転送が終わります。調歩式同期は、このくり返しです。受信側の各ビットの識別には、タイムスロットが使われます。受信側は、回線上が1から0になったところから、タイムスロットで決められた時間ごとに回線上の状態を調べて、ビットを認識します。このタイムスロットは、あとで説明するデータ伝送速度によって決められます。たとえば、1200bpsの伝送速度であれば、タイムスロットは1／1200秒になります。このように、調歩式同期では、1データごとに送信側と受信側のタイミングを合わせています。

・ストップビット長について

調歩式では、ストップビットの長さを、タイムスロットの長さの1倍、1.5倍、2倍の中から選びます。

・データ伝送速度（通信速度）

1秒間に何ビット送れるかをbps（ビット／秒）で表します（このビット数にはスタートビットとストップビット

図1　パソコン通信の概念図

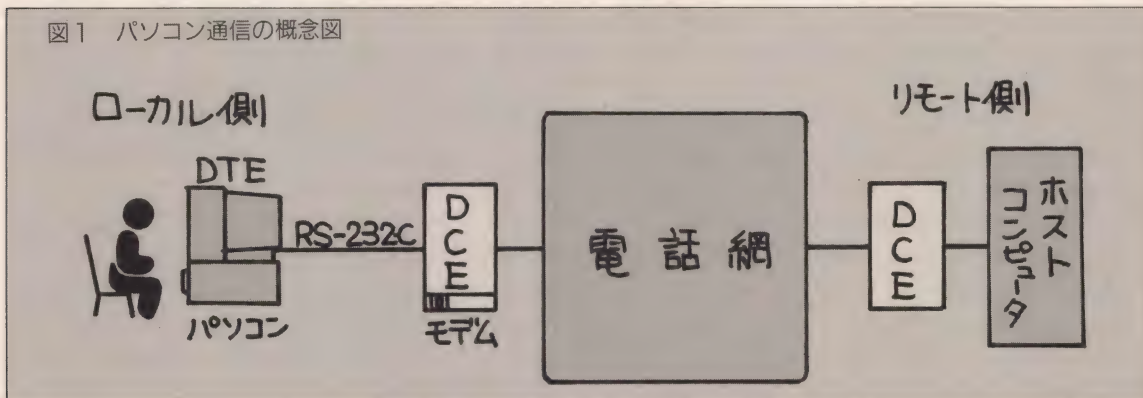
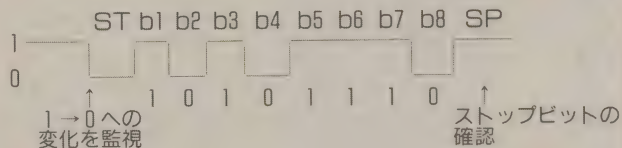



図2　調歩同期式

もふくまれます）。これによりタイムスロットの長さが決められます。RS-232Cでは、距離15m以内で、200Kbps以下での伝送速度が保証されていますが、実際には、75、150、300、600、1200、2400、4800、9600、19200bpsのなかから、ホストの指定に合わせた値を使います。

・データ長

1データ（1文字）を7ビットとするか、8ビットにするかをあらかじめ決めておく必要があります。図2の例では、データ長は8ビットです。

・パリティーチェック

データ伝送中に、雑音などの影響で誤ったデータが送られる場合があります。この誤りを検出・修正することを、誤り制御といいます。この誤り制御には、いろいろな方法がありますが、パソコン通信では、パリティーチェック方式が利用されています。

パリティーチェックには、偶数パリティーと奇数パリティーの2種類の方法があります。送信側で、データに1ビットのパリティービットをつけ加え、データ＋パリティービット中の1のビットの数を偶数（または奇数）に統一し、受信側で、偶数（または奇数）になっているかを検査します。この方式では、1データ中に偶数個の誤りビットがある場合は誤りを検出できませんが、手軽な方法なのでよく利用されます。質問中の〝パリティー／なし〟というのは、パリティービットをデータにつけないという意味です。

・X制御

受信側は、受け取ったデータを処理する前に、いったん通信バッファーと呼ばれるメモリーにデータを記憶します。受信側が、データ通信と並行して別の処理を行っていたり、受信データの処理能力が追いつかなかったりして、通信バッファーがいっぱいになってしまうと、送られてきたデータは失われてしまいます。これを防ぐために、通信バッファー中のデータがバッファーの大きさの3／4以上になると、送信側に信号を出して送信を一時中止してもらい、1／4以下になるとまた信号を出して送信を再開させます。この機能をX制御と呼びます。

ここまでに説明したパラメーターは、ローカルマシンとホストマシン間のプロトコルに関するものでしたが、続いて説明する各パラメーターは、ホストマシンのソフトに合わせるためのものです。

・エコーバック

ほとんどの全二重通信方式のホストは、ローカル側から送った文字を送り返してきます。これをエコーバックと呼びます。ローカル側では、返送された文字を見て、データ伝送がちゃんと行われたかを確認できるわけです。この場合、ローカルのソフトは送信データを表示せず、受信データのみを画面に表示します（これを全二重表示ともいいます）。一方、一部の全二重や、半二重通信方式のホストの場合、ローカルから送られてきたデータを送り返すことはしません。したがって、ローカルで自分が送信したデータを表示する必要があります。この処理を、ローカルエコーバックあるいは半二重表示と呼んでいます。

・文字コード

文字を表すコードには、いろいろな規格があります。これをホスト側で使っているものと合わせないと、マシン間のデータ伝送は正常でも、ソフトレベルのデータのやりとりが行えません。ローカル側の画面表示がおかしいときは、これが原因であることが多いようです。

文字コードには、JIS 7単位コード、ASCIIコード、JIS 8単位コードの3種類があります。JIS 7単位コードでは、1文字を7ビットで表すので、128種類までの文字しか表せません。そこで、SI（シフトインコード）とSO（シフトアウトコード）を使い、英数字コードとカナ文字コードを切りかえて、カタカナ文字をあつかえるようにしています。ASCIIコードは、アメリカの標準規格で、このコードのみをあつかっているホストでは、日本語文字はいっさいあつかえません。JIS 8単位コードは、JIS 7単位コードの英数字とカタカナコードを、SI／SOを使わずにひとまとめにしたものです。先に述べた通信のデータ長が7ビットの場合は、JIS 7単位コードかASCIIコードしか使えません。またデータ長が8ビットのホストのなかには、漢字をあつかえるところが多いようです。こういったホストでは、文字コードとして、ここまでに述べたコードのかわりに、漢字コードが指定されます。漢字を表すためのコード規格にも、大きく分けてシフトJIS、NEC-JIS、旧JIS、新JISの4種類がありますが、パソコン通信では、前の2つがよく使われます。シフトJISは、16ビットパソコンなどでよく使われており、NEC-JISは、NECのBASICで採用されている漢字コードです。もしローカルの通信ソフトとホストの漢字コードが異なるときは、コードの変換が必要なので注意してください。

さて、これらの各パラメーターは、ホストが指定した通信条件に合わせて、ローカルマシンのディップスイッチを切りかえたり、BASIC命令や通信ソフトを使って、値の設定を行います。実際の設定の仕方は、ローカルで使うマシンやソフトによって異なりますので、付属のマニュアルを参照してください。

Q

マシン語とかC言語とかいろいろ聞きますが、それぞれどのようにちがうのですか。またBASICのあとに勉強するとしたら、何がいいでしょうか。

埼玉県／湯沢　功

A コンピュータは、コンピュータ内のCPUに、「命令」を順番にならべた「プログラム」をあたえることによって動いています。そして、プログラムを組むための命令の集まりは、人間のことばと似ているため「言語」と呼ばれています。CPUがそのまま実行できる言語は、マシン語あるいは機械語と呼ばれています。マシン語で書かれたプログラムは16進数のかたまりのようなもので、人間がちょっと眺(なが)めただけでわかるようなシロモノではありません。そこで、16進数で表されるマシン語の命令を、もう少しわかりやすいように、アルファベット数文字で置きかえた言語をアセンブラーといいます。マシン語やアセンブラーでプログラムを組むには、ハードウェアに関する深い知識が必要です。半面、できたプログラムは、BASICプログラムより高速で、メモリー内に占(し)める大きさも小さくなります。

一方、BASICは、英語をもとにして人間にわかりやすい形でプログラムを組むためにつくられた言語の一種です。BASICのように、人間に理解しやすい命令のセットをもつ言語を、コンピュータの世界では、高級言語と呼んでいます。

高級言語は、そのままではCPUで実行することはできません。高級言語のプログラムをパソコンで実行するには、インタープリターやコンパイラーと呼ばれるマシン語プログラムが必要です。この2種類のマシン語プログラムでは、高級言語プログラムの実行の仕方が異なります。インタープリターは、高級言語プログラムを実行するさい、そのプログラムに従って、あらかじめインタープリター内に組みこまれたマシン語サブルーチンを呼び出して、プログラムを実行していきます。これに対し、コンパイラーは、高級言語のプログラムをマシン語のプログラムに変換(へんかん)する処理を行います。変換(へんかん)されたプログラムは、そのままCPUが実行できる形になっています。

このちがいにより、プログラマーがプログラムを作る手順も異なってきます。インタープリターでは、インタープリターを起動すれば、高級言語プログラムの入力から実行までインタープリター上で行うことができますが、コンパイラーでは、プログラムの入力や実行にほかのソフトが必要になります。一般(いっぱん)に、インタープリターのほうがプログラム実行までの手間は簡単ですが、プログラムの実行速度はおそくなります。反対に、コンパイラーで変換(へんかん)したプログラムは高速ですが、プログラム入力や変換(へんかん)作業（コンパイルという）にいちいちコンパイラー以外のソフトも起動しなくてはならず、めんどうです。

パソコンのBASICを使っていると、パソコンがBASICプログラムをそのまま実行しているように見えますが、これは、パソコンがBASICインタープリターのプログラムをあらかじめ内蔵しており、電源を入れるとそのプログラムが動きだすようになっているからなのです。

さて、高級言語には、じつにたくさんの種類があります。代表的なものをいくつかあげてみると、C、PASCAL、FORTRAN、COBOL、PL/1、LOGO、Prolog、LISP、といったところでしょうか。

C、PASCALは、関数型言語と呼ばれ、プログラムは、より小さなプログラムの集合体のような形になります。構造が明確でわかりやすいという特徴(とくちょう)があります。

PASCALは文法構造がとくにすっきりしているので、できたプログラムは読みやすく、プログラミングをしっかり覚えるには最適です。

Cは、ハードウェアに対してPASCALよりも細かい操作ができ、できたプログラムは高速でコンパクトになります。実用的なソフト開発用言語として利用されています。

FORTRANはBASICとよく似た言語で、数学、物理などの分野でよく利用されています。

COBOLは、大型機上の実務ソフト用、PL／1は、教育用に開発された言語です。

FORTRAN、COBOL、PL／1は、古くから大型コンピュータ上で使われてきた言語ですが、最近では、FORTRAN以外は、あまり利用されなくなっています。

LOGO、Prolog、LISPの3つは、これまで説明したどの言語ともまったく異なるプログラム構造をもっています。

Prolog、LISPは、人工知能(AI)分野で非常によく使われます。LISPは記号処理言語とも呼ばれ、文字列処理機能が強力で、プログラムはそのプログラム自身を実行中に書きかえることもできます。Prologは、人間が行う三段論法を取り入れた言語です。

以上、各言語を簡単に説明しましたが、言語を選ぶさい、自分が何をしたいのかがはっきりしていれば、迷うことはないと思います。ソフト開発を行いたいのであればC、プログラミングの基本をしっかりさせたければPASCAL、理工系の学校へ行くか、そういった勉強をするのであればFORTRAN、心理学、あるいは人工知能に興味があればLISP、Prologといったところです。パソコンの中身に興味があるのなら、マシン語やアセンブラーをやってみるのもよいでしょう。なお、8ビットパソコンでは、使えるメモリーが少なく、またCPUの能力が低いこともあり、CやLOGO以外の高級言語は、あまり出まわっていないようです。16ビットパソコン用には、各社からさまざまな言語のインタープリターやコンパイラーが発売されています。また、ここで説明した高級言語を利用するためには、ディスクオペレーティングシステム（DOSともいう）が必要です。たいていの言語のインタープリターもコンパイラーも、いったんDOSを起動してから、その上で利用する形になるからです。したがって、8ビットパソコンならCP／M、16ビットならMS-DOSなどといったDOSの使い方を、まずマスターしなくてはならないでしょう。

なんでもSOFT Q&A

秋の気配も深まり、食べ物がいっそうおいしさを増してきたきょうこのごろだけど、みんな体調のほうはだいじょうぶかな？　さて、毎回好調に質問に答えているソフトＱ＆Ａのコーナーだけど、どうもいまひとつバラエティーさがかけているようだ。別に選んでいるわけじゃないんだけどね。もっといろんなソフトの質問待ってますからどんどんはがきを出しておくれー！

Q『ラスト・ハルマゲドン』をやっていますが、特殊能力の攻撃はできますが、防御の特殊能力（プロテクトウイング、ブロンズスケール）などができません。ふつうの防御はできます。それと、スライムなどの武器防御とありますが、それのやり方をどうか教えてください。よろしくお願いします。　　（福岡県／玉川理人）

A　これって、確かにまぎらわしいよね。じつは、ダマシもプレイを始めてスグに、気になったので飯島さんに質問しているのだ。早い話、特殊防御っていうのは、戦闘中つねに使っているんだ。武器防御っていうのは、武器を使って防御するのではなくて、武器によって攻撃を受けたときには、ほかのモンスターと比べてダメージを受けにくい、ということなんだ。それぞれのモンスターの特徴を表すパラメーターの一つだと思っていれば、それでいいわけ。戦闘中、コマンドとして使うわけではないので、安心してプレイしてください。

Q『ラスト・ハルマゲドン』で、戻らずの塔をぬけて真の地上に行ったのですが、ファンタジーランドや、司令塔には入れません。デパートには何もありませんでした。いったい、どうすればいいの？　どうかお願い、教えて。HELP ME〜！　　（川越市／川口　淳）

A　おろかものめー！などと、怒ってはいけませんね。しかし、ホントにデパートに何もなかった？　ちらっと見ただけで、よーく探さなかったんでしょ。ファンタジーランドに入るには、すべてのモンスターが変化している必要があるし、司令塔はファンタジーランドでのイベントをクリアしていなければ入れません。先月号のハンドブックをよーく読んで、どうすればいいか、自分で考えましょう。不親切？　だって、これ書いちゃうと完璧、そのものずばりの答えになっちゃうんだもん。

Q『シルバー・ゴースト』でルシアスをたおしたのですが、手前の部屋の扉が開きません。金のカギや銀のカギを使ったのですが……、ぺーちゃんを助けてPー！　　（大阪府／林家ぺー）

A　うーん、これはねー、じつは根の深い問題なんだ。ルシアスをたおしたあと、しばらく時間をおいていると、敵のマジシャンが復活させてしまうのだな。つまり、遺跡か青い沼のどちらかに現れる部隊の中に、ルシアスがゾンビになって交じっているわけだ。こいつが生きているかぎり、部屋の扉は開かない。対策としては、もし以前のデータがセーブしてあるのなら、もう一度そこからやり直す。敵の部隊が復活するタイミングが、偶然、ルシアスをたおして手前の部屋へ行く間にはさまってしまったわけで、めったに起こることではない。

それでうまくいかないときや、ルシアスをたおしてからセーブしちゃってある場合には、ゾンビ討伐隊を組織しなければならない。ルシアスが生きているかどうか（手前の部屋に入れるかどうか）は、いちばん奥の部屋に入ったときに、亡き王さまの幽霊が出るかどうかでわかる。幽霊が出ないときには、ゾンビ討伐隊の必要アリということだ。まあ、ガンバッテおくんなさいまし。

Q『ファンタジー』について。3つ目の池に入ることができないのです。また、WATERのルーンもありません。これは魔法の池と何か関係はあるのですか。それと、ブラックナイトに外で会った場合、戦っていいのだろうか。（神奈川県／秀君）

A 『ファンタジー』か、なつかしいな。と、いうわけで、この質問は、このあいだ『ファンタジーIII』のレポートをやったHeartがお答えしよう。さて、まず3つ目の池に入れないということだけど、多分、これは海の中にあるものだと思う。これに入るには海を泳がなくてはならないけれど、ウッドヴィルの町のほうから行こうとしても、行くことはできない。いちばん確実な方法は、54番の魔法で、8の町(ファンタジアン)へ移動し、そこから、2つの島をわたっていけばいいんだ。それからWATERのルーンがないとのことだけれど、これを得るには、3つの池、すべてに入ってからでないとだめなんだ。だから、3つ目の池に入ってから、もう一度、WATERのルーンをもらいにいくこと。

さて、ブラックナイトのことだけれど、彼らに会ってもおそれることはない。レベルがある程度上がっていれば、彼らをたおすことも可能だ。けっこうおいしいモンスターだから、今度会ったら戦ってみよう。

Q『ファンタジーII』での質問ですが、ビースト8(PLUTO'S DRAGON-DEMON)はどこにいるのですか? 教えてください。

(神奈川県/けん)

A 『ファンタジーII』でのビーストは全部で9ひきいるけれど、君の探しているビースト8というのは、プルートのミナジェリというところにいるぞ。では、プルートのミナジェリがどこにあるかというと、ネザーワールドの先の溶岩をこえたところなのだよ。なかなか、そこまで行くのは大変だけれどミナジェリに入ったあとも、なかなか大変なのだよ。ビースト8はミナジェリの中のいちばん奥にいるから、そこへ行ってたおせばいいのだ。そこへ行くには入り口にワープするドアがあるので、何回かそこでためしてみること。そうすればビーストがいるところに行けるはずだ。がんばれ! そして、きたるべき『ファンタジーIII』もコンプリートしてほしい。健闘を祈る!

Q『マイト・アンド・マジック』で、E-1(3,3)に砂時計があるそうですが、岩に囲まれていて中に入れません。テレポートの呪文も失敗して入れませんが、どうしたらこの中に入れるか教えてください。(大阪府/市野恵司)

A 年齢が上がってしまったら死にやすくなるので、年齢を下げなければならない。呪文で下げようと思ってもリスクは大きいし、失敗することがあるのでどうも……という人におすすめなのがこの砂時計。これを使えば確実に年齢が下がる。だが、この時計はカベに囲まれていて外からの侵入を防いでいる。さてどうやって入ったらいいのか? 市野君はテレポートの呪文を使ったけれどだめだったとのこと。しかし、気化の呪文は使ったのかな? これはレベル6の呪文だから、それを覚えたら使ってみよう。きっと砂時計のところへ行けるだろう。そうそう、このカベの中には比較的強いモンスターがいるので要注意。年齢を下げに行ったのに、殺されてしまっては元も子もないからね。

Q『マイト・アンド・マジック』で、ダスクの町でお金とひきかえに経験値を上げてもらうところがわかりません。どこにあるのですか。ちなみに今のレベルは6です。よろしくお願いします。

(神奈川県/あひる)

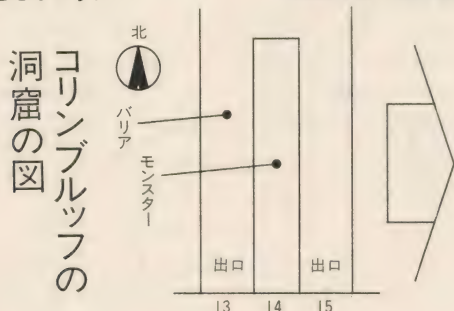
A お金を経験値にかえる場所? 残念ながらダスクの町にそういうところはないんだ。もし、ポプコムの2月号を持っていたら、ダスクの町のマップがのっているから見てほしいんだ。左の上のほうにある場所は、特定のアイテムが手に入る場所なのだ。しかし、お金を経験値にかえてしまう場所はダスクの町ではなく、ある場所に存在していた! じつは、ドラガデューン城の奥深くに、伝説に名高い泉というものがある。そこに入ると、パーティーの所持金全部が経験値にかわってしまうのだ。ただ、注意してほしいのはお金が0になってしまうこと。『M&M』の場合、経験値があっても、お金がなければレベルアップはできないのだ。そこをよーく考えておいておくれ。

Q『マイト・アンド・マジック』で、宇宙の聖堂がどうしても見つかりません。

(徳島県/マップマン)

A 「マイト・アンド・マジック」の質問ありがとう。いよいよ『マイト・アンド・マジック ブックII』の発売が迫ってきたから、1作目は早めにコンプリートして、きたる『ブックII』に備えよう。ということで、「M&M学術調査隊」の隊長が一手に質問を引き受けてしまおう。さて、質問の「宇宙の聖堂」がどこにあるか? ということなんだけど、じつはこれはアストラルプレーンのことなのさ。アストラルプレーンに行くには、2つの方法がある。1つ目はE-3エリアにあるダイヤモンドのドアから行く方法だ。しかし、ここからアストラルプレーンに行くには、ダイヤモンドのカギが必要なのだ。もう1つの方法とは、魔法を使って行くというものなのだ。魔法使いのレベル7の、天上への飛行という呪文を使えば、君の望みどおりアストラルプレーン、すなわち「宇宙の聖堂」へ行けるわけだ。さあ、そこまで行けばコンプリートも間近だからがんばってプレイしよう。

Q『マイト・アンド・マジック』で、ダスクの町の

下の洞窟からコリンブルッフの洞窟に行きました。しかし、魔法使いラナローに会えません。どこにラナローがいるのでしょうか。ちなみに今のレベルは6です。下の図はぼくが作ったものです。　　（神奈川県／あひる）

A あらっ、彼の質問はさっきも受けたけど、まあいいか。彼がはがきで送ってきたマップがあるけど、まちがっていたので、どーんとマップをのせてしまいました。くわしくは右のマップを見ておくれ。スライムの穴をよけるには、空中浮揚の魔法をかけておくこと。一本道をどこまでも行けばラナローに会えるからがんばっておくれ。テレポートするところや、後退させられるところはテレポートか、ジャンプを使うと、先へ進めるぞ。

コリンブルッフの洞窟

凡例…B＝1つの後退、S＝スライムの落とし穴、TE＝2つ右へテレポート、I＝アイテム、○＝他所へテレポート

Q『抜忍伝説』の邪鬼丸で、役行者に会うために生駒山に行きました。

そして音羽の城戸と戦ったあと、どこを探しても役行者に会えません。いったい生駒山のどのあたりにいるのか教えてください。　　（福岡県／S・Y）

A うーん、ずいぶんむかしのことなので、おじさんは忘れてしまっている。ちょっと待ってね、いまやってみるから……。（そして約15分後）……お待たせ。わかった。生駒山に入るとすぐ音羽の城戸に会う。その次に右のほうへ進もう。そして、右から4マス目のいちばん上の岩場に小さな洞窟がある。その手前に役行者がいるはずだ。この岩場に入るには、ちょっとした試行錯誤が必要かもしれないけど、まあ、たいしてむずかしくない。ガンバレ！

Q『Mr.プロ野球'88年度版』の選手データ

が、先月号（10月号）にのってましたね。たいへん参考になりました。でも、ボクはパ・リーグファン、とくに阪急のファンなので、お願いです、パ・リーグ全部かできたら阪急だけでものせてください。　　（広島　川原一夫）

A えー、広島のくせに阪急ファンなんてヘンなヤツだ。10月号のセ・リーグ選手データ'88は、なかなか反響があったのだ。編集部にずいぶんと電話がかかってきているぞ。けっこう、みんな選手データ'88でまたまたハマってるみたいだね。で、今回はドーンとパ・リーグファンのために、㊙データをのせてしまおう。

ところで表の見方、というか注意を話しておこう。

日当、投力、スタミナなどは、よく理解できると思うけど、守備と内外の欄がちょっとわかりにくいでしょう。これは、守備欄の左側は守備定位置、右側はその定位置での守備力を表す数値。内外欄の2つの数値は、定位置以外の内外野での守備力を表しているんだよ。じゃあ。

バッファローズ選手データ'88

打者	日当	打力	長打力	走力	守備		内外		左右
おおいし	6	26	6	7	4	6	4	2	R
あらい	5	36	7	5	8	4	2	4	L
おぐりびぃ	10	30	12	4	9	5	2	3	L
でいびす	9	33	11	4	3	6	2	3	R
あわぐち	3	24	6	4	7	4	3	3	L
かねむら	2	24	7	5	5	4	4	3	R
なした	3	23	6	3	2	5	4	2	R
あだち	1	20	3	4	6	4	3	3	R

打者	日当	打力	長打力	走力	守備		内外		左右
おのうえ	1	20	3	4	4	4	3	3	R
むらかみ	2	24	7	5	8	3	2	3	R
さとう	1	25	6	4	9	4	2	3	R
ふきいし	2	20	3	3	3	6	4	3	R
くりはし	3	29	7	4	7	4	2	4	L
よしだ	1	20	3	4	5	4	3	3	R
やました	2	21	7	4	2	4	3	3	R
まきし	1	20	3	4	6	6	4	3	R
はだ	3	21	7	3	5	5	3	3	R

投手	日当	投力	スタミナ	打力	長打力	走力	守備		フォーム	左右	回復力
あわの	2	7	6	18	0	3	1	6	1	L	8
おの	3	6	6	18	0	3	1	5	1	L	9
かとう	1	5	5	18	0	3	1	6	1	R	8
むらた	3	5	5	18	0	2	1	5	1	L	3
やまざき	1	5	5	18	0	3	1	4	1	R	9
よた	1	4	5	18	0	2	1	6	1	L	8
よしい	1	6	5	18	0	3	1	5	1	R	9
いしもと	3	5	5	18	0	4	1	6	1	L	7

オリオンズ選手データ'88

打者	日当	打力	長打力	走力	守備		内外		左右
にしむら	3	26	6	6	5	6	4	3	両
よこた	2	28	7	7	8	6	3	4	L
たかざわ	3	29	7	6	7	4	2	3	R
まどろっく	13	30	12	3	9	4	3	3	R
あいこう	2	26	7	4	3	5	3	3	L
かみかわ	2	25	7	4	4	6	4	3	L
はかまだ	2	21	6	5	2	6	3	3	R
みずかみ	3	26	6	5	6	5	4	3	R

打者	日当	打力	長打力	走力	守備		内外		左右
さとうけ	2	23	8	5	5	4	4	3	R
おかべ	1	24	7	3	8	5	3	3	L
しょうじ	2	25	6	3	7	4	2	4	R
たかはし	1	20	3	3	9	4	3	3	L
たのくら	2	34	7	3	3	6	3	3	R
まるやま	1	29	6	3	4	5	3	3	L
こやま	1	20	3	3	2	4	3	3	R
もりた	1	20	3	3	6	5	3	3	両
ふるかわ	1	22	10	6	7	5	2	4	R

投手	日当	投力	スタミナ	打力	長打力	走力	守備		フォーム	左右	回復力
むらた	5	6	5	18	0	2	1	5	1	R	3
そう	4	6	5	18	0	2	1	6	1	R	5
おかわ	2	5	6	18	0	3	1	4	1	R	7
にしな	3	5	5	18	0	2	1	5	2	R	3
そのかわ	2	5	5	18	0	3	1	4	1	R	7
ふかざわ	3	6	5	18	0	2	1	4	1	R	4
みずたに	3	4	5	18	0	2	1	4	1	L	3
うしじま	5	7	4	18	0	2	1	6	1	R	7

ブレーブス選手データ'88

打者	日当	打力	長打力	走力	守備		内外		左右
ふくもと	6	28	6	6	8	7	2	4	L
ふくら	2	26	6	6	4	5	3	3	R
ぶうまあ	13	33	14	4	3	6	4	3	R
いしみね	4	31	12	4	9	6	4	4	R
まつなか	3	29	6	6	5	6	4	4	R
もとにし	1	24	3	6	7	6	4	3	R
うちだ	1	27	3	3	2	6	3	3	R
ゆみおか	3	24	3	3	6	5	4	2	R

打者	日当	打力	長打力	走力	守備		内外		左右
やまもり	1	20	3	3	8	6	4	4	R
ふくはら	1	20	3	4	4	6	3	4	R
ういりあむ	3	25	9	4	3	5	3	3	L
ふじい	1	28	3	4	9	6	3	4	L
わくかわ	1	23	3	4	5	5	3	3	R
むらかみ	1	25	3	4	7	5	3	3	L
なかじま	1	20	3	4	2	5	3	3	R
やまこし	1	20	3	3	6	3	3	3	R
くまの	2	29	6	4	9	6	3	4	L

投手	日当	投力	スタミナ	打力	長打力	走力	守備		フォーム	左右	回復力
さとう	5	6	5	18	0	2	1	4	1	R	4
やまおき	4	6	5	18	0	2	1	4	1	R	5
ほしの	2	6	6	18	0	4	1	6	1	L	9
いまい	3	6	5	18	0	2	1	5	1	R	3
やまだ	8	6	4	18	0	2	1	6	2	R	3
せきぐち	1	4	5	18	0	2	1	5	1	R	6
もりぞう	1	4	5	18	0	2	1	4	1	R	5
もりこう	1	6	4	18	0	3	1	4	1	R	7

ファイターズ選手データ'88

打者	日当	打力	長打力	走力	守備		内外		左右
しまだま	4	26	7	6	8	6	3	4	L
しらい	3	26	7	7	4	6	4	2	両
ふるや	4	26	8	5	5	6	4	2	R
いいすら	6	30	13	4	3	4	3	3	R
おおしま	4	26	9	4	7	4	3	3	R
たむら	3	27	6	6	2	5	2	2	R
でいえっと	6	30	7	3	9	6	2	4	L
たなか	1	20	6	3	6	5	3	2	R

打者	日当	打力	長打力	走力	守備		内外		左右
しまだ	1	20	5	2	8	4	2	3	R
おかわ	1	20	3	4	4	6	4	3	L
いわい	2	28	6	2	5	4	3	2	R
いがらし	2	27	4	5	3	5	4	3	R
にむら	2	22	4	5	7	5	2	3	R
おき	1	20	3	4	2	4	3	3	両
つすえ	2	21	7	3	9	4	3	3	L
たかしろ	3	20	3	3	6	6	4	3	R
おかじ	2	30	7	3	7	6	2	4	L

投手	日当	投力	スタミナ	打力	長打力	走力	守備		フォーム	左右	回復力
にしざき	2	7	6	18	0	2	1	6	1	R	9
こうの	2	5	5	18	0	2	1	5	1	L	8
つの	2	7	5	18	0	2	1	5	1	R	7
さとうせ	2	5	6	18	0	3	1	6	1	R	3
かなざわ	2	4	5	18	0	2	1	6	1	R	5
まつうら	2	5	6	18	0	2	1	5	1	R	7
ましば	2	4	4	18	0	2	1	4	1	L	3
かわはら	2	5	4	18	0	2	1	5	1	R	7

ホークス選手データ'88

打者	日当	打力	長打力	走力	守備		内外		左右
ささき	2	28	6	6	8	5	2	4	L
おかわ	2	20	3	6	6	6	4	3	R
ばなざぁど	10	28	12	4	4	4	3	3	両
かどた	7	31	11	2	9	3	2	3	R
やまもと	3	25	6	6	7	6	3	4	L
わかい	1	20	3	5	5	5	3	3	L
が゛がわ	2	25	7	3	2	4	3	3	R
ふじもと	1	24	5	3	3	4	3	2	R

打者	日当	打力	長打力	走力	守備		内外		左右
みぎた	1	20	3	2	8	5	2	3	L
ゆかみだに	2	23	3	6	6	5	4	2	両
なかお	1	20	3	3	4	6	4	2	R
らいと	3	27	10	5	9	5	3	3	R
やまむら	2	25	5	3	7	4	3	3	R
もりわき	2	20	6	5	5	5	4	4	R
よしだ	2	27	6	2	2	4	3	3	R
こうの	3	31	6	3	3	5	3	3	R
たかやなぎ	2	23	6	2	7	4	2	3	R

投手	日当	投力	スタミナ	打力	長打力	走力	守備		フォーム	左右	回復力
にしかわ	2	6	6	18	0	2	1	5	1	L	7
ふじもと	3	5	6	18	0	3	1	6	1	R	8
かとう	2	6	5	18	0	2	1	5	1	R	9
やまうちか	3	5	5	18	0	2	1	5	1	R	5
やの	1	5	5	18	0	2	1	5	1	R	5
なかじょう	2	4	5	18	0	2	1	5	1	L	7
やまうちた	4	5	5	18	0	2	1	6	1	L	9
いのうえ	2	5	4	18	0	2	1	4	1	R	7

※フォームは、1オーバー、2サイド／アンダーです。

ソフトハウスより情報満載の直行便

SOFT HOUSE EXPRESS ソフトハウスエクスプレス Vol.4

ソフトハウスエクスプレスの人気がうはうはのはらほろひれはれである。おかげで、ネタのないのをむりやり引っ張り出してきて増ページである。はっきりいって、今月はしんどかった。でも、ウケれば来月もやってしまう愚かな私。

CONTENTS

ソフトハウス通信

新作情報、年末情報、日ごろの情報とりまぜて、今月も産地直送の新鮮情報をお届けするぞーっ!!

クエイザーソフト

みなさん、こんにちは。いま必死で開発しているアドベンチャーゲーム『どろろ』の発売日が12月10日に決定しました!! このゲームはコマンド選択方式で、4枚組になる予定です。

それから、『アッシュ』の98版なんですが(9月号)、しばらく延期になりました。ゴメンナサイ。88SR版は現在好評発売中でーす!!

クリスタルソフト

ポプコム祭りご成功おめでとうございます。『ちゅうせんましーん』をつくった(久)だーい! 大阪は最後にあれをやって、スッゲーもりあがったんだよ。途中からKGDさんやポプコムさんも参加して、いっぱいプレゼントしたのだー! (久)と(ち)のゴールデンコンビでやったのがよかったのだろう。でもいちばんエライのは(久)である!

ゲームアーツ

すっかり秋ですね。みんな元気? 『ぎゅわんぶらあ自己中心派』のMSX版が今月28日発売です。

お待ちどおさま! PC-88VA専用の『プロ野球ファミリースタジアム』がやっと発売できそうです。

新作『VEIGUES』の開発は順調です。みなさまのご期待におこたえするために、11月11日の発売日めざして——がんばるぞォ!!

工画堂スタジオ

『シュヴァルツシルト』って知ってるかい? 10月下旬発売予定のSFシミュレーションを紹介。かつてここまでシナリオのしっかりとしたSLGが存在しただろうか? さらにアニメーションのスゲーのなんのって! うーむスペースが足りない。ここではとてもいい尽くせないので、本誌の紹介ページを読んでくれたまえ。

コスモス・コンピューター

『麻雀武蔵』と題しまして、史上最強の麻雀ゲームを製作中! なんといっても、うわさのニューロコンピュータの概念をとりこんだ超強力な思考能力! しかもニューロだからこそできる、おどろきの学習機能と㊙システムを搭載し、まさに遊びではなく真剣勝負の本格派麻雀です。雀士も、そうでない人も、要チェックですね♡

コナミ

11月26日発売の『スナッチャー』。近未来のシティーSFだから、のめりこむ!! のめりこむ!! ついでにBGMをきけば、近未来の世界へタイムスリップ。ぜひ一度、この快感を味わっていただきたい!!

続いて登場するのは、『コナミの占いセンセーション』。コメンターは、おなじみのペンギンくんとあけみさんです。お楽しみに!!

ザイン・ソフト

みなさん！ 8月から11月にかけて新作をたくさん出しますが、もう発売中の『クルージュ』PC-88、98版は楽しんでいただけましたでしょうか？ 10月上旬にはX68000版も出す予定ですのでこちらもぜひ、よろしく。さて、11月11日発売予定の『トリトーンII』ですが、くわしい情報はもう少し？ですね。乞うご期待！

システムソフト

『F-15ストライクイーグル』88SR版と、『AcroJet』98版を新発売。現在『大戦略IIマップコレクション』と『Master of Monsters』X1 turbo版を製作中です。よろしく！

今月のおすすめ：最近また、なつかしの「戦国大名」（エポック社）で遊んでいます。天才・黒田幸弘氏デザインの傑作シミュレーション。

シンキングラビット

ついに来ました。アドベンチャーゲームの最高峰『道化師殺人事件』X68000版、本日発売です。65000色モードの涙が出るほど美しいスクロールをぜひ一度ご覧ください。百聞は一見にしかず、の見本です。X68000版では道化師に引き続き、『カサブランカに愛を』と『ザ・マン・アイ・ラブ』を発売予定です。どうぞご期待ください。

T&Eソフト

先月紹介した『G・D（グレイテストドライバー）』は10月15日、まもなく発売です。

これまでのカーゲームの常識を塗りかえるこの『G・D』は、シミュレーションの色あいが非常に濃くなっています。

エンジンやショック、タイヤ、ウイングの細かいセッティングが全コースを制するカギだ!!

デービーソフト

新作『ブラックウイング』は5人の主人公が動物に変身！ パワー全開の格闘技アクション。88SR以降、X1シリーズ各7800円。そして年末の豪華4段幕の内『パワフルまあじゃん2』！ 誕生日は祝ってくれるし、アザラシは羽織ハカマ着るし、きょうの運勢は出るし……「ん？ 何のゲームだっけ、これ」の超お楽しみ！

ハミングバードソフト

先日発売されたばかりの本格RPG巨編『ロードス島戦記』は、おかげさまで大好評。売れ行きも赤丸急上昇中です。ところでこのゲームは、たくさんの心やさしいX68000ユーザーからの突き上げにより、ついにX68000への移植が決定しました。発売日は未定だけれど、移植進行中につきX68000ユーザーは、しばし完成を待て！

ビクター音産

夏休みが終わって、今度は、運動会に文化祭と秋のイベントがいっぱいだ。そして、またまた冬休みが来るから、いいよなーぁ！ ビクターでは、年末や来年のゲーム作りで、仕事がいっぱい。『ディレクター物語』の激励や質問のお手紙もいっぱいなのだ。返事はぜったい書くから待っててね。

ブレイングレイ

最近、とてもキャンデーに凝っている。ビー玉やソフトクリームの形をしたやつなど、けっこうカワイイ。口の中でころころしてやると気持ちイイ。キャンデーも喜んでいると思う。もう1つ、ダイエットを真剣に考え始めた。デブ！ということを意識し始めたからだ。こういった矛盾した考えのもとにシナリオは生まれるのだよ。

ブロダーバンドジャパン

『ディアブロ』はもうプレイしてくれたかな？ のめりこみ確実のシンプル快感ゲームだ。88ユーザーのみなさん、もう少し待ってほしい！ 必ず満足してもらえる88版にするからね。ところで、年内にあのプリントショップが大進化して『プリントショップII』になって新発売といううわさは本当だから信じてよろしい。

マイクロキャビン

これからの季節、マイクロキャビンがドンドン新作出すから、もーたいへんだよー！ あっ!! マイケルだ！ 行っちゃった……。あっ！ 響子さん！ 行っちゃった……。あ！ まどかちゃん！ 行っちゃった……。あっ!! おっとここからは企業秘密なのだ。来春にはダ～イド～ンデ～ンがえしが君たちを待っているぞ！

マイクロネット

ピンポンパンポン～♬

もうすぐ1個ゲームが出て！ でもってまたすぐ1個ゲームが出て！ てなぐあいに、ポロポロゲームが、10月、11月、12月にまとめて出るザンスッ!!

ごめんなさい、FM77AVの『麻雀狂時代』はまだ完成しておりません。

チャンチャン！

リバーヒルソフト

〈1920シリーズ〉第1弾『琥珀色の遺言』は、PC-98シリーズ、X68000で好評発売中です。PC-88シリーズ、FM77AV、X1、MSX_2と移植も順調に進行しています。事件解決のときには、あの探偵手帳に使える6穴式“龍之介メモリフィル”をプレゼント！ X68000版『殺人倶楽部』が製作進行中なのです。お楽しみに!!

トピックス

さて、今月のトピックスは、内容もりだくさんなおかげで、2ページと増ページできた。来月もこのペースでいけるかな。

ハード情報

体感ゲームがお茶の間に！『ファミリードライバー』

セガがこの10月31日に発売する『ファミリードライバー』は、なかなかゆかいな体感ゲーム。14型から21型のテレビにつなげて遊べる、実写によるビデオソフトを使って遊べるドライビングシステムだ。車がコースアウトしたり、障害物に追突あるいは、交通ルールを守らないなどの場合には、光センサーが作動して、光や音やハンドルの振動で、車のクラッシュ状態をプレイヤーに知らせる。本体、コントローラー、ジョイントに、ビデオソフト『ハツラツーリング』が1本ついて8800円。同時にビデオソフト『海辺のドライブ』、『ぼくはパトロール』も発売する。

これで私もいとうせいこう「ヒットスティック」

かの、小説『ノーライフキング』の作者であり、日本初のラッパー（ラッパじゃないよ）としても有名ないとうせいこう氏が見たら絶対ほしがる「ヒットスティック」である。スピーカーにつなげばあとは振るだけで軽快なスネアサウンドが飛び出してくるというもの。何もたたかなくても音がするというあたりも変だが、スピーカーをベルトにつなげるというあたり、エレキな発想といわざるをえまい。町中に出てこれを振り振り歌えば、「町のいとうせいこう」として、気味悪がられることは確かだ。価格は2980円（学校の器楽合奏なんかには向いてるかもね）。

ゲームビデオ

サイトロン「G.S.V.」『源平討魔伝』がビデオになった

ビデオゲームで次々と大ヒットを放つナムコの『源平討魔伝』がプロモーションフィルムで登場する。ビデオゲームは一昨年の発売だが、今年X68000への移植版が発売されたばかりで、まだ人気はおとろえていない。『源平討魔伝』は、地獄よりよみがえった平景清が、国々に巣くう魔物たちをたおしていき、最後には鎌倉にいる源 頼朝をたおすのが目的のアクションゲーム。ビデオには、単にゲームの画面だけでなく、源平の世界を実写によって表現したフィルムや、アニメーションを主にゲーム画面、実写を織りまぜての文字どおりのプロモーションフィルムももりこまれている。

ゲーム画面の紹介では、実際のゲーム進行ではできないルートをたどってのプレイ画面が出てくるので、すでにクリアした人にも楽しめるようになっているし、まだクリアしていない人にも攻略の参考になる。前半は、平景清が京都に至るまでの間に力をたくわえるシーンと、キャラクター紹介。後半は京都以降にある三種の神器を集め、頼朝をたおすという構成になっている。ゲームオーバー後、「だじゃれの国」がおまけでついてくる。

ゲームは、よみがえった平景清が、国々に巣くう魔物たちを次々にたおすことから始まる。そのいちばん右側に位置する鳥居に入ることで、クリアとなり、次の国に進める。くぐった鳥居によって、次に行ける国が変わってくる。

形成のキャラの状態は剣・銭・命という3つのパラメーターで表示される。剣は文字どおり、剣の威力を示し、銭は、剣や命を買うためのものである。命は、ローソクによって表示され、これがある間は戦うことができる。画面は、横・平面・BIGの3種類ある。BIGモードでは、義経や弁慶などが、迫力のある攻撃をしかけてくる。

価格は3800円（VHS・ベータ）。

ゲームミュージック

サイトロンレーベルG.S.M.シリーズ ニチブツワールドのCD化！

ニチブツのゲーム音楽がついにCD化する。むかしなつかしい、『クレイジークライマー』から、新ゲーム『ブービーキッズ』まで、全13曲が入ったもので、海外版のFM音源バージョンなどを新しく紹介(しょうかい)している。各ラインナップは次のとおり。

1 ムーンクレスタ（プレイバージョン）
2 クレイジークライマー（プレイバージョン）
3 マグマックス（プレイバージョン）
4 テラクレスタ（メドレー全９曲）
5 宇宙刑事ギャリバン
6 マイティ・ガイ
7 聖戦士アマテラス
8 UFOロボダンガー
9 妖魔忍法帖(ようまにんぽうちょう)
10 ブービーキッズ
11 超(ちょう)時迷宮レジオン
12 テラ・フォース
13 制覇(せいは)

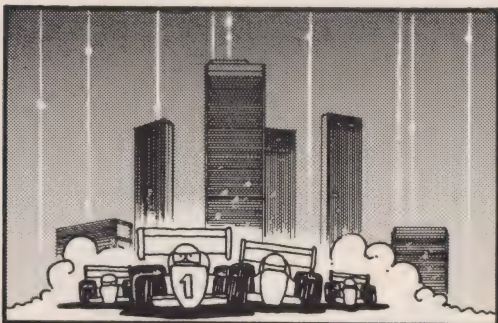
（CD盤(ばん) 2800円・カセット 2500円・LP盤(ばん) 2200円）

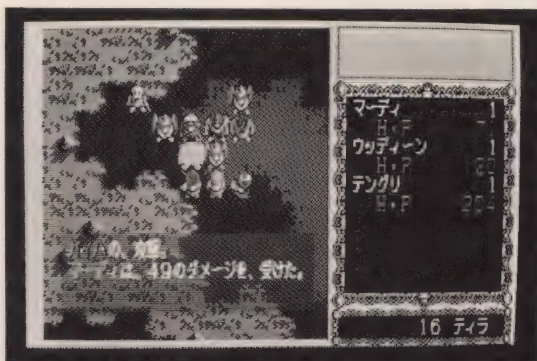
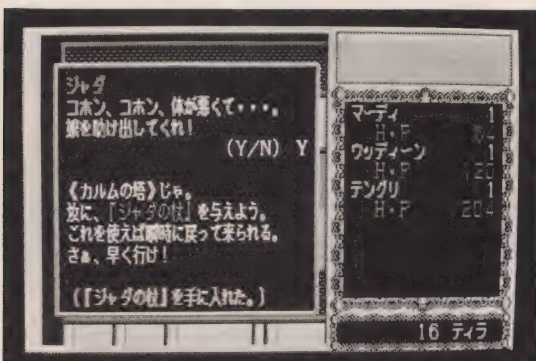
イベント情報

T&Eソフト またも新宿に出現!!

イラスト／辰真

去年の秋、「笑っていいとも！」でおなじみの新宿アルタで新作『ハイドライド３』の発表会を行ったT&Eソフトであるが、今年もまた新宿にやって来る。

T&Eフェアと銘(めい)うったこのイベントは、LAOX新宿店の８階で行われる。日にちは10月22日、23日。時間は第１回が午後１時から、第２回は午後３時から行われる。内容は、MSX_2用の新作ソフト『グレイテストドライバー』の発表と、ゲーム大会。それに、製作者みずからが語る、ドライビングテクニック講座。ゲーム大会では豪華(ごうか)な景品が当たるということだから、アクションゲームの腕自慢(うでじまん)はどんどん集まろう！

緊急レポート

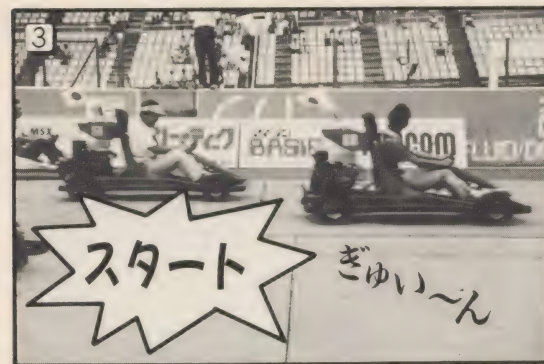
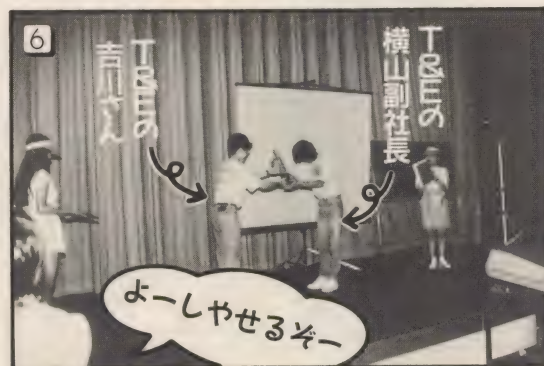
『サバッシュ』はできるのか？

「できるのか？」というタイトルには、ムショーに腹が立つ。この項目(こうもく)を作ったKのヤツは、『サバッシュ』のスタッフに加わってないもんだから、われわれの苦労は対岸の火事、気楽なもんである。できるのかとは、なんだ！ もうほとんどできてる！ それも、スゴイいいでき！ まもなく日本じゅうにサバッシュ旋風が吹き荒れ、全国のショップでは品切れ店続出、『サバッシュ』よこせ騒動(そうどう)が各地で起こっているじゃろう。見ておれよ、Kめ！ ……と思わず逆上してしまったけど、10月中旬発売はまちがいないから、まもなく遊んでもらえると思うよ。ほんとになが――い間待たせてしまって、ゴメン！ しかし、待たせたぶん内容のおもしろさは保証つき。みんな遊んでね。（編集長）

写真マンガ

新コーナー「写真マンガ」である。編集部周辺の日常的なできごとをご紹介していく。

「私を鈴鹿につれてって」

体重別にしてほしかった！準優勝は、T&Eソフトの横山副社長。

こちらは、ユーザーの優勝者。

去る8月20日のこと。三重県鈴鹿市にある鈴鹿サーキットにおいて、ユーザーとゲームデザイナーの親睦を深める場としてT&Eソフトの「ATTACK'88 in SUZUKA」が行われた。新作『グレーテストドライバー』の発表会や、Q&A、サーキットカート大会ともりだくさんの内容でおとずれたT&Eファンは大喜びであった。なかでも、サーキット大会は、実際のレース場を使っての競技だけに取材に来たパソコン雑誌編集部の人々も大いにもりあがった。編集部Kの場合、体重のおかげで、ほかの人よりも長い時間、鈴鹿の美しい山々を眺めることができた。

哲也の部屋 新コーナー

人との出会い（とくに女性の場合）を大切にする男、編集部Wがお送りする、愛と感動のエッセイである。

イラスト／ポッキー前嶋

いちばん右が渡辺哲也こと、編集部Wである。

3人で『ファミスタ』をしているめずらしい図。

どもっ！　ページの埋め草として登場の〝哲也の部屋〟である。でも、なんだこのタイトルは!?

ボクは、パソコン業界に足を踏みはずしてまだ半年の、ウイウイしい駆けだしではあるが、編集者としては7年間、じつにイロイロと本や雑誌を作った。

文学、コミック、作家エッセイ、映画の本などはまともだけど、芸能（『松田聖子の野菊の墓大百科』とか）、子ども向けの本（『一休さんトンチクイズ』や『プラモデル』とか）、老人向けの本（『ゲートボール・ハンドブック』とか）など、クロスオーバーで仕事をしてきた。

7年間の編集者生活で、家に帰れない、まわりにアル中が多い、とか不平不満は多いにせよ、わりと充実した時間が過ごせたのは、やっぱりいろんなタイプの人に出会えたってことかな。フツーのサラリーマンには絶対にないタイプのオモシロ人間に出会える機会が多かったってことは、この仕事のいいトコだ。

ヘンな人ばっかりで、たまにはフツーの人ともお話をしなくちゃ、自分の社会性が保てなくなるっていう弊害もあるけど、本や雑誌はやっぱり書き手の強烈な個性が出なけりゃ、人をひきつけるモンはできない。

本や雑誌に限らず、どんなメディアにもこれは共通のコトで、〝ものをつくる〟って、そんだけ、その人間のフトコロの深さが、表に出ちゃうんだね。単に頭がいい、とかの問題じゃあなくて、その人間の深みっていうモノが感じられるのが、本当に魅力ある仕事をしたってコトだ。

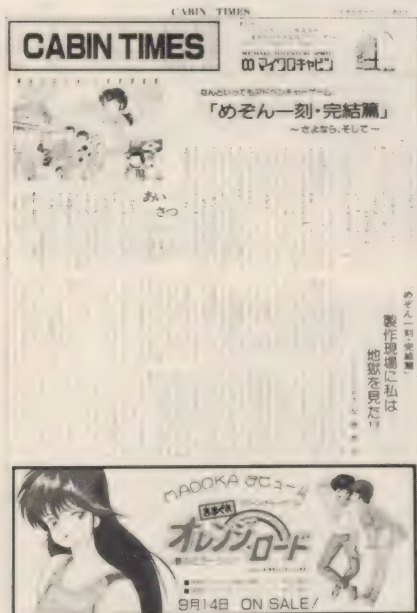
まあ、編集って、いかにそんなヘンな人に実力を発揮してもらって、オモシロイ仕事をしてもらえるかってコトが大事なんだ。

これは、パソコン・ゲームソフト業界だって同じだと思う。プレイヤーをひきつけてはなさない魅力っていうのは、クリエーターの非凡な発想、そしてプレイヤーの心を捉える何か――サムシング、これはひと言じゃいえないけど、要するにその何かに、その作った人間の深さが出るのだね。

というわけで、今回は前置きばっかりが長くなってしまったが、ゲームにかかわる人々（みんながとっても興味ある人たちだ）に毎回登場してもらって、イロイロとその人間性の奥深くに足を踏み入れてみたい。期待してくれ。

念のためいっておくと、これは不定期連載である。だから来月このページがあるとはかぎらないのである。だけど、力いっぱいがんばるのだっ！

ソフトハウスプレス

え〜、「ソフトハウスプレス」でございます（だれだ〜こんなまぎらわしい名前つけやがったのは〜）。毎回、ソフトハウスのユーザー用の広報誌をご紹介していこうというのが、このコーナー。最近は、こういった広報誌のなかに、かくし特ダネがひそんでいると、パソコン雑誌の編集部の人も必ず目を通している。第1回は、マイクロキャビンの「CABIN TIMES」と、日本テレネットの、「ゆーざーずぎゃらりー」だ。

マイクロキャビン 「CABIN TIMES」キャビン・タイムス

じつは、左にご紹介しているこの「CABIN TIMES」は、記念すべき創刊号なのである。さっそく、記事の中身を拝見すると、あったあった、やっぱり新作情報がありましたよ。なになに、「マイクロキャビン初のRPG『XAK（サーク）』だって!?　うーん、こんなの出るなんてぜんぜん教えてくれなかったのにー。よーし、来月取材しちゃおう。……といったぐあいに、パソコン雑誌よりもソフトハウスの広報誌のほうが、情報が全然早いのだ（あ、あたりまえか）。それに、ゲームソフトに対する質問や意見などについても、メーカーだから親切に答えてくれる。

さて、「CABIN TIMES」の中身をもう少しさぐってみよう。

第1面には、『めぞん一刻完結編』のX68000の移植情報と、デザイナーの加藤氏の開発裏話。

第2面は『めぞん一刻完結編』のユーザーの意見の集計「サイコー派VSイマイチ派」と、X1版製作者KOH氏の日記、それに『めぞん一刻完結編』のまちがい探し。

第3面は、『きまぐれオレンジ★ロード』の発売情報（ちなみに9月14日）と、登場人物紹介と、4コママンガ。

そして、最後の第4面に新作『XAK』と、プログラマー、シナリオ、グラフィック担当者の紹介がある。もりだくさんの内容で、これからも大いに期待できそうだ。

日本テレネット 「ゆーざーずぎゃらりー」

さて、次は、日本テレネットのユーザーズクラブの会誌「ゆーざーずぎゃらりー」だ。毎月18日に発行し、オールカラー、16ページと、本格的なもので、レイアウトもなかなか凝っている。こりゃ、半端じゃないわ。中身を見てみると、オリジナル・グッズの紹介、最新ソフト『XZR』のクリア方法（大胆！）、ユーザーのコーナー「テレネットFAN」、スタッフインタビューとこれまたもりだくさん。テレネットのゲームミュージックの広告（キングレコード）までついていて、まるで本物のパソコン雑誌みたいである。ところで、気になる新作情報だが、やっぱりあったよ。『デス ブリンガー』だ。ポプコムでも今月号の超新作で紹介しているが、『ゆーざーずぎゃらりー』には8月18日発行の号にもうのっているのだ。

「レベルをもっと細かくスキル（技能）ごとに分けてしまったのです。ですから、戦士とか、魔法使いといった枠にしばられずにもっと自由でもっと変化に富んだ冒険者たちが登場してきます」

と、説明もわかりやすい。やっぱ、自分のところで出しているソフトについてはかなわないよね。それぞれのソフトハウスのファンはやはり、各社の広報誌なり会員誌を注意して見てなくてはね。私編集部Kも、これは目がはなせなくなってきたと思っている。

連載〈第4回〉

好評連載中のこのコーナー、ますますもって、ペンのさえる飯島さんだ。ところで、香川行きの話は本当なのだ！

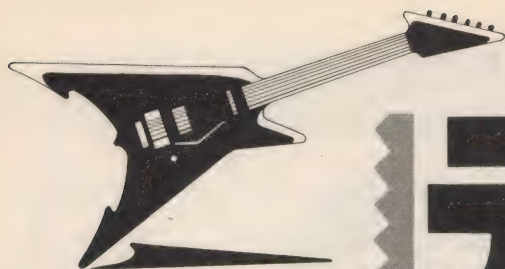
ソフトハウスができるまで

ブレイングレイ 飯島健男

今年の夏は短かったと思いつつ、多少なりともお世話になった半袖の洋服を押し入れの奥へと押しこめる秋晴れの日曜日。みなさまいかがお過ごしでしょーか。かくいう私は、この夏カゼのウイルスが目に入り、失明するのではないかと一部でうわさされていた、ブレイングレイ最大の恥さらしMr.飯島です。今回は、さっそくまじめな話に入ろうと思うのですが、その前に1つ。わーい、先月号でちらっと触れた香川県の女の子（17歳だぞ、17歳！）と正式に対談することが決定したぞ。いやぁ、やっぱり言ってみるものだなあ。どうしても対談したい、したい、したい、シタイと叫んでいたら、ポプコム編集部からOKが出たのだ。しかし、私1人で彼女に会ったら何をするかわからないので（私は美女と野獣じゃないっつーの）、監視員が同行するらしい。でもうれしい。とってもうれしい。編集長さま大好き。私はあなたの犬になります……。あ、ちがうか。というわけで、来月号は、その結果を報告できると思う。大いに期待していてほしい。

あー、今回は前置きが短かったなあ。これほど早く本題に入れたのは初めてではないだろーか。と、いうのも、じつは理由があるのだよ。今回から5回にわたって、いよいよブレイングレイふうゲームシナリオの作り方を教えてしまうのだ。まあ、ソフトハウスをつくろうっていったって、肝心のソフトがなければ話にならないからね。そこで、極秘中の極秘『飯島健男のシナリオ作成術』を惜しみなく公開してしまおうという秋の大バーゲン企画なのだ。今後、ゲームデザイナーをめざす人には必ず役に立つと思う。しっかりと読むよーに！

今回は、シナリオ作成前の下準備Part1をやろうかと思う。いうなればゲームデザイナーの心がまえだ。基本中の基本だから、とても大事だぞ。

だれだって、1つや2つは案があるものだ。案もないのに、ゲームデザイナーになりたいと思っている人は、今からでもおそくない、進む道を変えなさい。そういう人は、はっきりいって向かない。と、いうよりも根本的に勘ちがいしていると思う。まず何らかの案をいだいてから、ゲームデザイナーをめざそう。じゃ、案をもっている人、とにかく紙に書きましょう。口でいってもダメ。きちんと紙に書くことが大事。このとき、いきなり数百枚ものシナリオを書き始めないよーに。レポート用紙数枚にまとめて書くこと。自分のやりたいことを端的にまとめるというのも、デザイナーに要求される重要な能力の一つだからね。書いたら、それを人に見せよう。友だちでも両親でも彼女でもいい。個人的には、彼女に見せることをおすすめする。変な意味にとらないでほしいのだが、これけっこう参考になると思う。コンピュータのことはまず知らないし、そのうえ同世代だから意見は確実に返ってくる。シナリオは、どんな人間でもだれにでも理解できておもしろいものでなくてはいけない。興味のない人にも興味をもたせるというのも大事なこと。シロウトでも読みやすい書き方を心がけよう。そうこうして、いろいろな意見をきいたら、それを確実にとり入れる。他人の話には絶対耳をかたむけよう。そして、それらの意見をもとに書き直そうね。「あいつはわかっていない」とか「自分はこう思っているからそれでいい」などといっていると進歩しないよ。だいたい、シナリオ書こうなんて思うヤツは思いこみの強いヤツだ。けど、プロをめざす者たちよ。ゲームは自分のために作るものではない。他人のために作るものだ。自己満足で終わるなら、それはシロウトとして楽しんでいればよい。プロをめざすなら、まわりの動きをよく見て、あらゆることに興味をもち、吸収していってほしい。その結果、かぎりなく完全に近いシナリオを書いてもらいたいのだ。どうして私が、こんな企画を5回にもわたってやるかというと、一人でも多くのゲームデザイナーが出現し、今のゲーム業界を最高におもしろくしてほしいのだ。それを真剣に、そして切実に願っている。これからのゲームは君たちが作っていくことを忘れないでほしい。

Super [CMD PLAY] System Ver 1.00

対応機種　PC-8801SR以降
使用言語　マシン語&BASIC

石川県／林 道大

先月号のFM77AV用に引き続き、今月はPC-88SR上で拡張音色を使えるようにするプログラムです。N88-BASICのCMD PLAY命令で、簡単に拡張音色が利用できます。

1 セーブ方法

①CLEAR，&HD5FFを実行
②リスト１（マシン語）を打ちこむ
③BSAVE "voice. bin"，&HD600, &HA00
④リスト２（BASIC）を打ちこむ
⑤SAVE "start. up"
⑥NEWのあと、リスト３（BASIC）を打ちこむ
⑦SAVE "voice. sr"

2 起動方法

リスト１、２の入ったディスクをドライブ１に入れて、RUN "start. up" を実行する。

3 使い方

このプログラムを起動させると、BASICが拡張されて、下記の命令が使えるようになります。

ISET……CMD PLAYの@nで拡張された音色が使えるようになります。
IRESET……CMD PLAYの@nでROMの音色が使えるようになります。

注意：初期状態ではISETされた状態になっています。
拡張音色表を、表１に示します。

4 プログラムの説明

このプログラムは、BASICの"@"の処理のフックテーブルを書きかえて、D600Hへと飛ばしています。そして、HLレジスターに音色データのトップアドレスを入れて、メインへRETしています。

5 音色データの作り方

従来CMD PLAYでは、音色データがROMにあったため、書きかえはできませんでしたが、このシステムの音色データはRAMにあるため、書きかえることができます。

表１ 拡張音色表

@00	ピアノ（@44と同じ）		
@01	スネアドラム１	@33	エレキベース１
@02	スネアドラム２	@34	エレキベース２
@03	スネアドラム３	@35	エレキベース３
@04	バスドラム１	@36	ウッドベース
@05	バスドラム２	@37	シンセベース
@06	バスドラム３	@38	エレキギター１
@07	シンセドラム１	@39	エレキギター２
@08	シンセドラム２	@40	エレキギター３
@09	シンセドラム３	@41	アコースティックギター
@10	タムタム	@42	シタール
@11	オープンハイハット	@43	ツィター
@12	クローズハイハット	@44	ピアノ
@13	トップシンバル	@45	ホンキートンクピアノ
@14	カウベル	@46	エレキピアノ１
@15	ボンゴ	@47	エレキピアノ２
@16	マリンバ	@48	エレキピアノ３
@17	グロッケン	@49	パイプオルガン１
@18	ビブラフォン	@50	パイプオルガン２
@19	ヒューマンコーラス	@51	エレキオルガン１
@20	ヒューマンボイス	@52	エレキオルガン２
@21	バイオリン	@53	リードオルガン
@22	チェロ	@54	ハープシコード１
@23	ピチカート	@55	ハープシコード２
@24	トランペット	@56	ベル
@25	チューバ	@57	シンセサイザー１
@26	フルート	@58	シンセサイザー２
@27	クラリネット	@59	シンセサイザー３
@28	アルトサックス	@60	シンセサイザー４
@29	オーケストラ１	@61	サインウェーブ
@30	オーケストラ２		
@31	ブラス		
@32	ストリングス		

書きかえ方法は、リスト3の1000行以降に音色データをマージして、RUNさせてください。

あとは、プログラムの指示に従ってください。これで、ISETを実行すると、"@" で自分で作った音色が使えるようになります。

6 参考資料

・『PC-8801mkII SRテクニカルマップI ソフトウエアを知る』(秀和システム)
・「ポプコム」の音楽プログラム全部

7 P.S.

Super [CMD PLAY] には、FM77AV対応のSuper [PLAY] (POPCOM88年10月号のテクノダムに掲載)があります。両者の拡張音色は、LFOを除き同一のものなので、CMD PLAYとPLAYのちがいを除けば、MMLはほぼコンパチです。

リスト1

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DA00 00 F0 02 01 A0 0F 28 00 02 3A 10 00 13 10 23 23 : 7F
DA10 1C 00 5E 5C 5E 4C 0B 0D 0A 04 00 00 00 00 1A 2A : EA
DA20 5A 0A 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 38 04 : 90
DA30 04 02 02 23 28 23 00 9D 1F 5D DF 1C 16 16 15 0D : D8
DA40 0F 0A 06 04 06 0F 23 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 : 4B
DA50 00 00 00 3D 72 32 32 32 17 00 00 00 8F 93 93 93 : A4
DA60 05 0E 0E 0E 01 03 03 03 13 1A 1A 1A 00 00 00 00 : 9A
DA70 F0 02 01 00 00 0A 03 05 3D 11 01 10 10 19 00 00 : 8D
DA80 00 4E 52 52 52 0A 00 00 00 00 04 06 06 25 07 07 : 91
DA90 07 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 2C 14 14 : 4B
DAA0 04 04 24 26 00 00 15 13 11 14 02 02 02 03 02 03 : AD
DAB0 03 03 4A 4A 2A 2A 00 00 03 03 F0 02 00 F8 11 00 : EF
DAC0 0D 00 3B 04 04 04 02 25 27 2A 00 14 12 14 14 0C : 26
DAD0 04 04 04 02 02 02 03 D7 27 27 29 00 00 03 03 F0 : 59
DAE0 02 00 F8 11 00 0D 00 3D 73 35 34 36 19 00 00 00 : 80
DAF0 92 D6 96 56 00 00 00 00 00 05 01 05 B0 0C 0C 0C : 33
----------------------------------------------------------
Sum  31 45 04 FE 21 03 98 30 67 68 5E 8F AB 41 6E 17 : 91

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DB00 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 3C 72 31 72 : 41
DB10 02 1C 15 00 00 1F 1F 0E 10 04 07 00 00 00 00 00 : 9A
DB20 00 14 25 06 08 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 : 37
DB30 00 3C 42 31 04 72 18 11 00 00 10 12 0E 10 0A 00 : 98
DB40 04 06 00 00 04 04 23 04 04 05 00 00 00 00 F0 00 : 32
DB50 00 00 00 00 00 00 3D 04 02 04 04 19 00 00 00 13 : 77
DB60 0F 16 10 1E 1E 1E 1E 00 00 00 00 0B 0C 0A 0C 00 : DA
DB70 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 3C 02 3A 02 54 : BE
DB80 19 22 00 00 4F 5C 4D 4C 0B 0D 0A 04 00 00 00 00 : A5
DB90 10 5A 18 0A 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 : 7C
DBA0 02 01 00 08 00 1E 0F 31 00 1F 1F 1F 1F 08 11 08 : 06
DBB0 08 02 01 03 00 68 36 68 36 00 00 00 00 F0 00 00 : 3A
DBC0 00 00 00 00 00 3A 10 00 01 00 1E 2A 28 00 5F 5F : 79
DBD0 5F 5F 0A 0A 05 03 03 03 05 0A 38 55 39 F7 00 00 : AC
DBE0 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 30 36 30 35 30 28 : 13
DBF0 16 2B 00 9F DF DF DF 0B 01 01 01 00 00 00 00 B6 : 41
----------------------------------------------------------
Sum  BD 91 9F 03 51 B1 39 1A 4E 34 CB 4A 08 EA D9 1E : C5

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DC00 B6 B6 B4 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 3D : 4D
DC10 00 31 60 10 1F 00 00 00 DC 9F 99 98 0A 07 0B 07 : 8F
DC20 00 01 01 01 45 35 55 55 00 00 00 00 F0 00 00 00 : 17
DC30 00 00 00 00 3A 00 02 00 00 20 1C 0A 00 DF DF 99 : D9
DC40 99 00 00 07 08 08 08 07 06 40 40 37 37 02 01 01 : B7
DC50 01 F0 02 00 00 00 00 00 00 08 02 02 02 02 19 0F : 2B
DC60 0F 00 1F 1E 1F 1E 04 14 03 03 00 00 00 00 F0 30 : C7
DC70 F0 FA 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 21 02 : FD
DC80 15 52 03 17 11 14 00 1F DE 5F 5E 05 00 03 05 03 : 70
DC90 12 0D 0C A0 F9 A4 C9 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 : 21
DCA0 00 00 00 3A 06 01 16 72 1A 1E 12 00 1E 1E DE 9D : CA
DCB0 0C 0C 07 05 04 04 04 07 1A 06 F6 27 00 00 00 00 : 74
DCC0 F0 00 00 00 00 00 00 00 38 04 04 02 02 1E 1E 23 : 93
DCD0 00 9F 1A 5C DF 1C 16 16 15 09 0F 0A 04 04 06 0F : 90
DCE0 23 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 39 0C 02 : 5A
DCF0 02 02 1F 1D 21 00 DF 9F CA 9F 07 09 06 06 05 06 : 6F
----------------------------------------------------------
Sum  97 DE 85 A5 D9 24 2B AD 0E 39 77 0C 5D 6C 2D F9 : 2D

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DD00 06 06 29 19 19 F9 00 00 00 00 F0 02 01 AE 15 32 : 48
DD10 00 05 02 07 71 1F 12 21 22 2D 00 1C 58 19 9F 04 : 50
DD20 11 03 04 19 04 0F 04 24 02 02 F8 00 00 00 00 F0 : 58
DD30 00 00 00 00 00 00 00 3A 31 23 0C 31 23 26 2D 00 : 41
DD40 9F 9F DF DF 04 04 04 04 03 03 03 03 35 35 35 35 : EC
DD50 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 3A 31 23 0C : 8A
DD60 31 23 1E 28 00 9F 9F DF DF 04 04 04 04 03 03 03 : AF
DD70 03 35 35 35 35 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 : C7
DD80 00 04 7F 02 01 02 24 2A 00 00 9D 9C 9F 5E 08 06 : 1A
DD90 0B 05 1F 1F 1F 1F F8 F6 F8 F8 00 00 00 00 F0 00 : 5A
DDA0 00 00 00 00 00 00 3A 32 23 0C 31 3C 2D 28 00 9F : FC
DDB0 9F DF DF 04 04 04 04 03 03 03 03 35 35 35 35 00 : 4D
DDC0 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 3A 12 06 0C 12 : 60
DDD0 26 23 19 00 5F 5F 5F 5F 04 04 04 08 03 03 03 07 : 02
DDE0 35 35 35 35 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 : C4
DDF0 2C 18 00 15 10 21 1F 00 00 50 50 50 50 00 00 00 : E9
----------------------------------------------------------
Sum  1B 5D 2C D4 4A 6F 91 16 49 A4 20 F5 55 1A 78 28 : E9

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DE00 00 00 00 00 00 0A 0A 0A 0A 00 00 00 00 F0 00 00 : 18
DE10 00 00 00 00 00 06 08 04 08 02 0F 00 00 00 94 94 : 53
DE20 94 94 02 02 02 02 00 00 00 00 06 08 08 08 00 00 : 4E
DE30 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 06 78 05 38 01 0F : BB
DE40 00 00 00 94 94 94 94 02 02 02 02 00 00 00 00 06 : 5E
DE50 08 08 08 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 06 : 0E
DE60 02 02 02 02 1E 00 00 00 9F 99 99 99 00 00 00 00 : 90
DE70 1F 1F 1F 1F FF FF FF FC 00 00 00 00 F0 02 01 28 : 90
DE80 0A 14 00 05 36 04 02 02 04 1E 00 00 00 94 8E 8F : 34
DE90 8E 00 00 00 00 00 00 00 00 FA FA FA FA 02 01 01 : 7A
DEA0 01 F0 00 00 00 00 00 00 00 3A 1C 11 05 31 26 1E : D2
DEB0 2A 00 1F 1F DF 5F 02 0C 02 1D 04 04 04 0A 15 05 : 03
DEC0 F4 08 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 3B 0B : 32
DED0 06 05 04 21 21 21 00 9F 1F 1F 5F 0C 04 05 0A 04 : D1
DEE0 04 04 02 F7 07 F7 AC 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 : 9B
DEF0 00 00 00 15 15 04 04 04 16 00 00 00 1F 1F 1F 1F : C8
----------------------------------------------------------
Sum  7E D2 40 08 05 24 49 AD EE 2B 2F 24 23 27 C4 B8 : E9

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
DF00 0C 12 12 12 02 08 08 08 3A 2A 2A 2A 00 00 00 05 : 19
DF10 F0 02 00 00 00 00 00 00 29 14 06 08 04 26 24 28 : B3
DF20 00 15 13 14 14 02 02 02 03 02 03 03 03 4A 4A 2A : 22
DF30 2A 00 00 03 03 F0 00 00 00 00 00 00 00 3A 32 02 : 8E
DF40 5A 12 19 3A 2D 00 5F 5F 5F C3 0A 14 00 1C 00 00 : 06
DF50 00 00 01 01 01 04 02 02 02 02 F0 02 01 00 00 00 : 02
DF60 00 00 26 0C 04 08 02 28 00 00 00 1F 14 1F 14 05 : D3
DF70 03 0A 05 03 03 07 05 52 37 27 27 00 00 00 00 F0 : EB
DF80 00 00 00 00 00 00 00 38 34 14 64 64 26 23 0B 00 : 9C
DF90 59 51 99 19 01 01 01 01 04 04 04 01 99 09 09 19 : 31
DFA0 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 07 00 00 00 : F7
DFB0 02 00 00 00 00 00 00 00 1F 00 00 00 00 00 00 00 : 21
DFC0 00 FF FF FF FF 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 : EC
DFD0 00 20 20 20 31 39 38 38 2F 30 35 2F 30 31 0D 0A : 75
DFE0 00 42 79 20 4D 69 63 68 69 68 69 72 6F 20 48 61 : 40
DFF0 79 61 73 68 69 0D 0A 00 20 00 00 00 00 00 00 00 : 55
----------------------------------------------------------
Sum  57 58 0E 33 25 BD 18 BE 0D CC 5A 70 81 62 1D D2 : 1D

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D600 E1 16 00 7B 87 5F 21 80 D6 19 7E 23 56 67 6A C9 : 79
D610 E5 3E FF 32 FF D6 3E C3 32 3C E1 E1 C9 00 00 00 : 23
D620 E5 AF 32 FF D6 3E C9 32 3C E1 E1 C9 00 00 00 00 : 9B
D630 21 5F D6 CD 50 55 21 D1 DF CD 50 55 06 23 C5 21 : 1A
D640 F8 DF CD 50 55 C1 10 F6 21 E1 DF CD 50 55 21 E4 : 68
D650 DF AF 06 11 4E 81 23 10 FB FE 83 C2 00 00 C9 0C : BA
D660 53 75 70 65 72 20 5B 43 4D 44 20 50 4C 41 59 5D : 11
D670 20 53 79 73 74 65 6D 20 56 65 72 20 31 2E 30 00 : A1
D680 DD 37 D7 00 D7 25 D7 4A D7 6F D7 94 D7 B9 D7 DE : FE
D690 D8 03 D8 28 D8 4D D8 72 D8 97 D8 BC D8 E1 D9 06 : E5
D6A0 D9 2B D9 50 D9 75 D9 9A D9 BF D9 E4 DA 09 DA 2E : 2E
D6B0 DA 53 DA 78 DA 9D DA C2 DA E7 DB 0C DB 31 DB 56 : 77
D6C0 DB 7B DB A0 DB C5 DB EA DC 0F DC 34 DC 59 DC 7E : C0
D6D0 DC A3 DC C8 DC ED DD 12 DD 37 DD 5C DD 81 DD A6 : 09
D6E0 DD CB DD F0 DE 15 DE 3A DE 5F DE 84 DE A9 DE CE : 52
D6F0 DE F3 DF 18 DF 3D DF 62 DF 87 DF AC 00 00 00 FF : 15
----------------------------------------------------------
Sum  F0 4C 98 12 0B 17 1B 5F BA 63 5D 21 ED A5 9E 90 : DD

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D700 3C 0F 00 00 00 00 00 00 00 1F 1F 1F 1F 00 16 11 : EE
D710 14 00 06 14 14 29 89 FF 78 00 00 00 00 F0 00 00 : 5B
D720 00 00 00 00 00 3C 0F 72 00 31 05 00 00 00 1F 1F : 31
D730 1F 1F 00 1A 11 14 00 14 13 14 08 F8 DD FC 00 00 : 91
D740 00 00 F0 00 01 00 00 BA 00 0A 3C 0F 71 00 31 00 : A2
D750 19 00 00 1F 1C 1F 1F 00 17 11 12 00 14 13 14 08 : 0F
D760 F8 DD FC 00 00 00 00 F0 00 01 00 00 BA 00 0A 2C : B2
D770 00 00 00 00 0C 13 00 00 1F 1F 1F 1F 18 18 0F 13 : ED
D780 00 00 11 10 B8 B8 2C 2C 00 00 00 00 F0 00 00 00 : D9
D790 00 00 00 00 35 00 00 00 00 0F 00 00 00 1F 1F 1F : A1
D7A0 1F 18 18 0F 13 08 08 11 14 BF BF FF CF 00 00 00 : F2
D7B0 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 05 01 00 00 00 14 00 : 0A
D7C0 00 00 1F 1F 1F 1F 19 12 12 12 06 14 14 14 FF FF : 0B
D7D0 FF FF 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 3C 0F : 39
D7E0 00 02 02 0F 00 00 00 1F 1F 1F 1F 00 16 0F 0F 00 : C3
D7F0 0F 10 0F 08 FA 29 18 00 00 00 00 F0 00 01 78 05 : DF
----------------------------------------------------------
Sum  AD 24 4B A2 67 B3 0C 9D 06 A3 7E 48 3C 5A 88 A9 : B7
```

リスト続く

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D800 9C 00 0A 3E 3F 32 3F 32 00 00 00 00 9F DF 9F 5F : 42
D810 00 14 14 14 00 0C 0F 0E B0 3A 37 1A 00 00 00 00 : A0
D820 F0 00 01 58 02 BA 00 0A 06 02 02 02 02 05 00 00 : 22
D830 00 9F 9F 9F 9F 17 0D 0D 0D 1F 1F 1F 1F FF FF FF : 33
D840 FC 00 00 00 00 F0 02 01 84 03 BA 00 0A 05 00 01 : 40
D850 01 01 00 00 00 00 1F 1F 1F 1F 19 0F 0F 13 00 00 : C8
D860 00 00 F8 FC FC FC 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 : DC
D870 00 00 3C 7F 0F 1F 07 07 00 00 00 1F 1F 5F 1F 1C : CF
D880 19 19 19 00 00 0C 13 06 28 3C 5C 00 00 00 00 F0 : 20
D890 00 00 00 00 00 00 00 3C 7F 0F 1F 07 07 00 00 00 : F7
D8A0 1F 1F 5F 1F 1C 19 19 19 00 00 11 13 06 28 3A 5C : 0B
D8B0 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 3C 0F 0F 0F : 59
D8C0 0F 00 00 00 00 1F 1C 1F 1C 00 00 0F 13 00 00 0A : B1
D8D0 0C FF FF 2C 3C 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 : 62
D8E0 00 3B 7F 07 78 02 00 20 23 00 1F 1F 1F 1F 15 15 : 24
D8F0 15 13 13 0D 0C 10 26 36 26 29 00 00 00 00 F0 00 : FF
------------------------------------------------------------
Sum  F1 39 FB 23 B7 70 F1 4E 72 E1 C6 B1 73 B0 0B F5 : 9B
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D900 00 00 00 00 00 00 25 02 01 01 01 0F 00 00 00 1F : 58
D910 1F 1F 1F 1A 0E 0E 0E 14 14 14 14 F8 FC FC FC 00 : DD
D920 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 3B 0F 0A 04 02 : 4A
D930 2D 26 34 00 1C 1F 1D 1F 15 11 0D 0E 0D 0F 0A 06 : 6B
D940 F4 F6 FF F6 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 : CF
D950 3E 2F 72 32 32 20 00 00 00 9D 9C 9E 9F 08 08 08 : F1
D960 06 1F 1F 1F 1F F8 F8 F8 F8 00 00 00 00 F0 00 00 : 52
D970 00 00 00 00 00 24 7A 3A 32 72 23 00 00 00 5E 5E : 5B
D980 5B 59 1F 1F 1F 1F 0A 0A 0A 0A 03 04 05 05 00 00 : 69
D990 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 04 72 32 32 72 1E : 5A
D9A0 32 00 00 0A 0A 8A 8A 00 00 0A 0A 04 04 04 04 03 : 81
D9B0 03 27 27 00 00 00 00 F0 00 00 00 00 00 00 00 3B : 7C
D9C0 02 02 08 02 1C 16 26 00 11 0E 11 11 1F 1F 1F 1F : 23
D9D0 00 00 00 00 2C 1C 1F 1C 00 00 00 00 F0 02 01 24 : 9A
D9E0 13 12 00 06 3A 12 02 1A 12 1B 33 18 00 5C 5C 53 : 16
D9F0 4D 07 07 09 04 03 00 00 00 13 13 32 07 00 00 00 : CA
------------------------------------------------------------
Sum  76 24 28 8B 2A 59 9D 97 71 85 49 C3 08 C5 62 7F : B4
```

リスト2

```
100 'Super CMD PLAY Start Up Program Ver 1.0
110 '
120 NEW CMD:CLEAR ,&HD5FF
130 '
140 ADR=&HE13C      :ADR2=&HE100      :ADD3=&HEEAA
150 POKE ADR  ,&HC3:POKE ADR2  ,&HC3:POKE ADD3  ,&HC3:POKE ADD3+3,&HC3
160 POKE ADR+1,&H0 :POKE ADR2+1,&HC1:POKE ADD3+1,&H10:POKE ADD3+4,&H20
170 POKE ADR+2,&HD6:POKE ADR2+2,&H4D:POKE ADD3+2,&HD6:POKE ADD3+5,&HD6
180 '
190 BLOAD "voice.bin"
200 '
210 I=&HD630:CALL I
220 '
230 NEW
240 '
```

リスト3

```
100 '——— Initialize ———
110 '
120 CLEAR ,&HCBFF
130 '
140 INPUT "Voice number (1-61) or 0･･･Save";NUM
150 IF NUM<0 OR NUM>61 THEN 140
160 IF NUM=0 THEN 660
170 PRINT "Change voice No.";NUM;". Sure (y/n)";
180 INPUT A$:IF A$<>"Y" AND A$<>"y" THEN BEEP:END
190 '
200 DIM BUF%(4,9)
210 '
220 DEF FNX(X)=(X OR (X XOR 1))+(X>2)
230 DEF FNU(X)=BUF%(X,7)+((BUF%(X,8)+8) MOD 8)*16
240 DEF FNV(X)=BUF%(X,0)+BUF%(X,6)*64
250 DEF FNW(X)=BUF%(X,3)+BUF%(X,4)*16
260 '
270 ADD=&HD700+(NUM-1)*37
280 '
290 '——— Read data ———
300 '
310 FOR X=0 TO 4
320   FOR Y=0 TO 9
330     READ BUF%(X,Y)
340   NEXT Y
350 NEXT X
360 '
370 '——— Write data ———
380 '
390 POKE ADD,BUF%(0,0):ADD=ADD+1
400 '
410 FOR I=1 TO 4
420   POKE ADD,FNU(FNX(I))
430   POKE ADD+ 4,BUF%(FNX(I),5)
440   POKE ADD+ 8,FNV(FNX(I))
450   POKE ADD+12,BUF%(FNX(I),1)
460   POKE ADD+16,BUF%(FNX(I),2)
470   POKE ADD+20,FNW(FNX(I))
480   POKE ADD+24,BUF%(FNX(I),9)
490   ADD=ADD+1
```

```
500 NEXT
510 '
520 ADD=ADD+24
530 POKE ADD,BUF%(0,1)*16:ADD=ADD+1
540 POKE ADD,BUF%(0,2):ADD=ADD+1
550 POKE ADD,BUF%(0,3):ADD=ADD+1
560 POKE ADD,BUF%(0,4) MOD 256:POKE ADD+1,BUF%(0,4)¥256:ADD=ADD+2
570 POKE ADD,(BUF%(0,5)+256) MOD 256:ADD=ADD+1
580 POKE ADD,(BUF%(0,6)+256) MOD 256:ADD=ADD+1
590 POKE ADD,BUF%(0,7)
600 '
610 CMD PLAY "@=NUM;V1404Q7"
620 END
630 '
640 '——— Save data ———
650 '
660 PRINT "Please Set 'Super [CMD PLAY] System Disk' on Drive 1  Ok ";
670 INPUT A$:IF A$="N" OR A$="n" THEN PRINT:END
680 BSAVE"voice.bin",&HD600,&HA00
690 END
700 '
710 '——— Voice data ———
720 '
```

BEEP音エディター

対応機種　X1/X1turboシリーズ
使用言語　BASIC(CZ8FB01 V1.0)

埼玉県／加村和彦

このプログラムは、BEEP音を3重和音・ノイズエンベロープつきに拡張し、そのデータを作成するためのプログラムです。

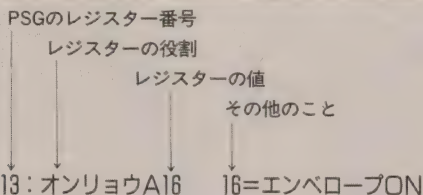
1 セーブ方法

BASICプログラム（リスト4）を打ちこみ、
SAVE　"BEEPオンエディタ．Bas"でセーブ。

2 ロードと実行方法

LOAD　"BEEPオンエディタ．Bas"
RUN

3 操作方法

まず、RUNさせると画面が出てきます。キーボードの"8"と"2"で">"を上下に動かします。そして、"4"と"6"で値を変えます。作っているBEEP音を確認するには、[SPACE] キーを押します。

また、ジョイスティック1も使えます。
「オワリ」を選ぶと画面が消え、ディスクの中のファイルを表示します。SAVEするファイル名(拡張子はつけない)を入力して、リターンキーを押します。

4 つくったデータファイルの使い方

エディターで作ったファイル（"ファイル名.Bep"）は、次のように使います。

```
CLEAR & HFE80:LOADM"ファイル名.Bep",,R
```

また、途中でBREAKしたり、ファイル名の入力などでERRORが出て、プログラムが止まってしまった場合は、[F3]キーを押す（またはGOTO1160）と、データが残ったまま再起動できます。

5 メモリーマップ

6 データエリアの構造

$FEC8　：レジスターの番号（$00）
$FE9C　：レジスター0のデータ
$FECA　：レジスターの番号（$01）
$FECB　：レジスター1のデータ
⋮　⋮
$FEE2　：レジスターの番号（$0D）
$FEE3　：レジスター13のデータ
$FEE4　：レジスターの番号（$00）
$FEE5　：レジスター0の退避エリア
⋮　⋮

$FEFE　：レジスターの番号（$0D）
$FEFF　：レジスター13の退避エリア

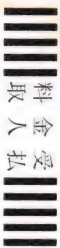
7 プログラムの説明

1000―1140……変数をセットしたり、機械語をメモリーに転送したりする。
1150―1240……画面を書く（BEEP音の拡張も行う）
1250―1350……メインルーチン
1360―1420……［SPACE］またはトリガーが押されたとき、データをセットし、BEEP音を鳴らす。また、終わりもチェックしている。
1430―1460……終わりの処理
1470―1670……データ

リスト4

```
1000 CLEAR &HFE80:DEFINT A-Z:DIM MES$(14),PA(14,1),HAK$(15)
1010 DEF FNS=STICK(0) OR STICK(1):DEF FNT=STRIG(0) OR STRIG(1)
1020 KEY3,CHR$(26)+"G.1160"+CHR$(13)
1030 '
1040 FOR I=0 TO 14:READ MES$(I),PA(I,1):PA(I,1)=PA(I,1)+1:NEXT
1050 FOR I=&HFE80 TO &HFEB5:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
1060 FOR I=0 TO 3:READ A,B:PA(A,0)=B:NEXT
1070 '
1080 FOR I=0 TO 13:POKE &HFEC8+I*2,I,PA(I,0):POKE &HFEE4+I*2,I:NEXT
1090 HAK$( 0)="◣＿＿＿＿＿":HAK$( 4)="◢＿＿＿＿＿"
1100 HAK$( 8)="◣◣◣◣◣◣":HAK$(10)="◣◢◣◢◣◢"
1110 HAK$(11)="◣█████":HAK$(12)="◢◢◢◢◢◢"
1120 HAK$(13)="◢█████":HAK$(14)="◢◣◢◣◢◣"
1130 FOR I=1 TO 3:HAK$(I)=HAK$(0):HAK$(I+4)=HAK$(4):NEXT
1140 HAK$(9)=HAK$(0):HAK$(15)=HAK$(4)
1150 '
1160 CREV1:WIDTH 80:CLICK OFF:CALL &HFE80
1170 LOCATE 2,2:PRINT"┌";STRING$(22,"─");" BEEP/CLICK Constraction TOOL ";STRING
$(22,"─");"┐"
1180 FOR I=3 TO 21:LOCATE 2,I:PRINT"│";SPC(74);"│":NEXT
1190 LOCATE 2,22:PRINT"└";STRING$(74,"─");"┘"
1200 FOR I=0 TO 14:LOCATE 20,I+4:PRINTMES$(I);:PRINTUSING"    ###";PA(I,0):NEXT
1210 FOR I=12 TO 14:LOCATE 50,I:PRINT"16=ｴﾝﾍﾞﾛｰﾌﾟON":NEXT
1220 LOCATE 41,11:PRINT RIGHT$("00000"+BIN$(PA(7,0)),6);"    0=ON,1=OFF"
1230 LOCATE 41,17:PRINT HAK$(PA(13,0))
1240 LOCATE 25,19:PRINT "ｵﾜﾘ"
1250 '
1260 REPEAT
1270 LOCATE 19,SEL+4:PRINT" "
1280 S=FNS:SEL=SEL+(S=8 AND SEL>0)-(S=2 AND SEL<15)
1290 LOCATE 19,SEL+4:PRINT">"
1300 IF SEL=15 THEN 1350
1310 PA(SEL,0)=(PA(SEL,0)+(S=4)-(S=6)+PA(SEL,1)) MOD PA(SEL,1)
1320 LOCATE 35,SEL+4:PRINTUSING"###";PA(SEL,0)
1330 IF SEL=7 THEN LOCATE 41,11:PRINT RIGHT$("00000"+BIN$(PA(7,0)),6)
1340 IF SEL=13 THEN LOCATE 41,17:PRINT HAK$(PA(13,0))
1350 UNTIL FNT
1360 '
1370 FOR I=0 TO 13:POKE&HFEC9+I*2,PA(I,0):NEXT
1380 POKE &HFE8A,PA(14,0):CALL&HFE80
1390 IF SEL=15 THEN 1440
1400 BEEP:FOR I=0 TO 400:NEXT
1410 IF FNT THEN BEEP1:WHILE FNT:WEND:BEEP0
1420 GOTO 1260
1430 '
1440 LOCATE0,23:FOR I=0 TO 22:PRINT:NEXT:CLS:FILES
1450 KEY0,"":INPUT"FILE NAME ";A$:SAVEM A$+".Bep",&HFE80,&HFEFF,&HFE80
1460 END
1470 '
1480 DATA " 0:ﾁｬﾝﾈﾙ    A" ,255
1490 DATA " 1:     〃    " , 15
1500 DATA " 2:ﾃｬﾝﾈﾙ    B" ,255
1510 DATA " 3:     〃    " , 15
1520 DATA " 4:ﾁｬﾝﾈﾙ    C" ,255
1530 DATA " 5:     〃    " , 15
1540 DATA " 6:ﾉｲｽﾞ      " , 31
1550 DATA " 7:ﾁｬﾝﾈﾙｾﾝﾀｸ" , 63
1560 DATA " 8:ｵﾝﾘｮｳ    A" , 16
1570 DATA " 9:ｵﾝﾘｮｳ    B" , 16
1580 DATA "10:ｵﾝﾘｮｳ    C" , 16
1590 DATA "11:ｴﾝﾍﾞﾛｰﾌﾟ " ,255
1600 DATA "12:     〃    " ,255
1610 DATA "13:ﾊｹｲﾉｶﾀﾁ  " , 15
1620 DATA " BEEPｵﾝﾉﾅｶﾞｻ" ,255
1630 DATA 3E,0E,32,65,0E,32,78,0E,21,01,30,22,F8,07,21,E4
1640 DATA FE,22,FD,07,22,0D,08,21,C8,FE,22,03,08,01,0D,00
1650 DATA 11,C0,47,21,A9,FE,ED,B0,C9,C5,D5,E5,21,C8,FE,CD
1660 DATA 77,0E,E1,D1,C1,C9
1670 DATA 4,190,7,59,10,15,14,48
```

郵便はがき

101

料金受取人払

神田局承認

3307

差出有効期間
昭和64年7月
31日まで
(切手不要)

(受取人)

東京都千代田区神田神保町1の3
ミヤタビル4F
小学館プロダクション

POPCOMソフト通販係 行

キリトリ線

POPCOMソフト通販申込書

●お申し込みになる商品の商品名、機種、数量をもれなくご記入ください

商品名	機種	メディア	価格	数量
サバッシュ	PC-8801SRシリーズ	5インチ2D	7,800円	
ダ・ビンチ	PC-8801シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	X1シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	FM-7シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	FM-77シリーズ	3.5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	MSX_2	3.5インチ2D	7,300円	
ダ・ビンチ	PC-9801シリーズ	5インチ2HD	9,800円	
		合計		

送料は当社で負担させていただきます。

●18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。

●ご住所、お名前には必ずフリガナをつけてください。又、捺印をお忘れにならないようお願いします。

フリガナ ご住所 □□□-□□			
フリガナ お名前		印	お電話(ご自宅)
生年月日 M・T・S 年 月 日	男・女	勤務先(学校名)	
お電話(ご勤務先)	保護者ご署名	印	

小学館プロダクション・POPCOMソフト通販係
お問い合わせは TEL 03-294-2450

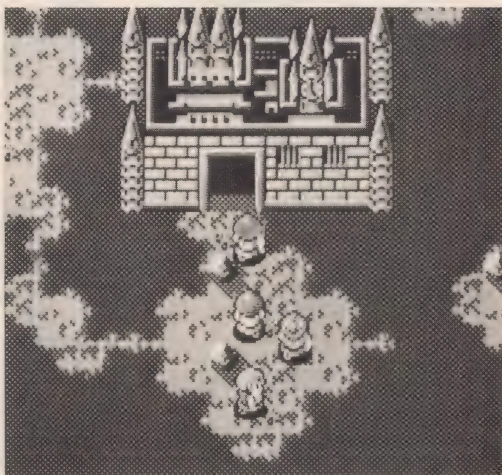
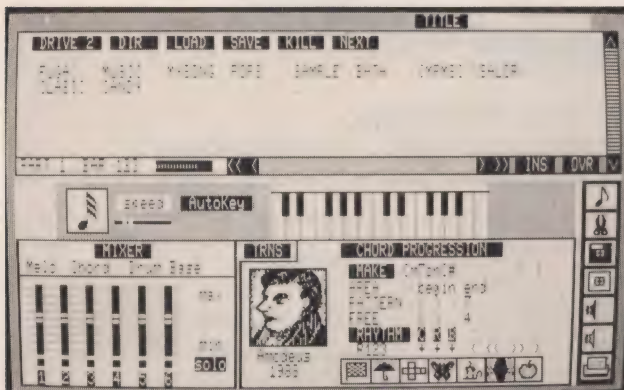
キリトリ線

お申し込みに際してはP183の通信販売のご案内をよくお読みいただき、上の専用ハガキ、または官製ハガキに必要事項をご記入のうえ、お申し込みください。

MAIL ORDER
通信販売のお知らせ

POPCOMソフト

便利簡単 ハガキ1枚で、あなたのもとへ。

ポプコム読者の皆さん、こんにちは。ますます充実するポプコム・ソフトを見て、アレも欲しい、コレも欲しいなんて考えてることだろうね。でも、近くのお店にあるかどうか、ちょっと心配。あっちこっち探し回るのも面倒くさい。そこで朗報！ハガキ1枚で、お目当てのソフトが手に入るのだ!! どんどん利用してね。

お申し込みは添付の専用ハガキで!!

お申し込み方法

希望商品の数量、金額、氏名、住所、Tel等、必要事項を明記し、捺印のうえ、専用ハガキまたは官製ハガキでお申し込みください。なお、価格はすべて送料込みとなっております。

商品のお届けについて

お申し込みいただいた商品は完全梱包のうえ、宅配便で直接お宅へお届けいたします。商品のお届けは、発売日より30日前までにいただいたお申し込みの商品に限り、発売日当日に配送いたします。その後のお申込みにつきましては、発売日翌日以降の配送となります。また発売日を過ぎた商品については、申込書の到着後2～3週間前後となります。

交換及び返品について

品質等に関しては万全を期しておりますが、万一、破損、不良品が発生した場合は、商品到着後1週間以内にご連絡ください。他の商品と交換させていただきます。この場合に限って返送料は小社負担とさせていただきます。その他お客様の都合での返品、交換はいかなる場合でも受け付けられませんのでご了承ください。やむをえず、キャンセルされる場合は、理由をお書き添えのうえ、フィルム包装の封を切らずにご返送ください。

代金のお支払いについて

【代金引き換え】ご自宅に商品をお届けする際に現金でお支払いください。
【現金書留郵便】留守がちな方、または代金引き換えのできない地域（沖縄、離島）の方は、現金書留郵便に、必要事項を記入した専用ハガキを同封してお申し込みください。

官製ハガキ申し込み記入要項

●商品名
●機種●数量●金額
住所・〒
（TEL）
氏名・年齢
生年月日 印
保護者
ご署名 印
※18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。

40円
101
千代田区神田
神保町1の3
ミヤタビル4F
㈱小学館プロダクション
POPCOM
ソフト通販⑧係

官製ハガキにてお申し込みの場合は上記の見本を参考に、必要事項をご記入のうえお申し込みください。

● ダビンチMSX2／近日発売！
PC88・他／好評発売中!!
●サバッシュPC88シリーズ／10月中旬発売！

㈱小学館プロダクション
POPCOMソフト通販係
お問い合わせTEL.03-294-2450
〒101東京都千代田区神田神保町1-3ミヤタビル4F

BASICは不滅だ！ 第15回

パソコン入門講座

**この講座も長くやりすぎた感がある。
今回と次回でグラフィック関係の基本的な命令を解説し、この講座を終えたい。**

グラフィックの基本は点を打つこと

パソコン画面に絵をかくためにはグラフィック命令を使う必要があります。グラフィック命令で画面に絵をかく命令には、

・点を打つ
・線を引く
・4角形をかく
・円をかく
・色を塗る

などが基本命令として準備されています。このなかで、点を打つことが最も基本的な命令です。点を打つ命令でまっすぐに点をならべて打てば直線ですし、円形に点を打てば円になります。

前回の数学関数のグラフをかくプログラムでも、関数のグラフは点を打つ命令PSETを使いました。PSET命令の書式は、

PSET(X, Y),C

ここで、XとYはグラフィック画面上の位置座標(X, Y)を表し、Cは点の色を表します。

グラフィック座標(X, Y)の原点は画面の左上隅(0, 0)です。PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7/77シリーズの場合は横(X座標)が0～639までの640ドットあり、縦(Y座標)が0～199の200ドットあります。座標は図1のようにこのドットの座標値で示します。

PC-9800シリーズや最近の8ビットパソコンのハイレゾリューションモードのものでは、横640ドット、縦400ドットとなっています。この講座ではPC-9801のN_{88}-BASICを念頭において、640×400ドットで解説します。

カラーのCの値は、8色のデジタルRGBに対応したモードの場合、0～7の値になっています。

(カラーコードと表示色)

0……黒（表示しないとき黒となる）
1……青（Blue）
2……赤（Red）

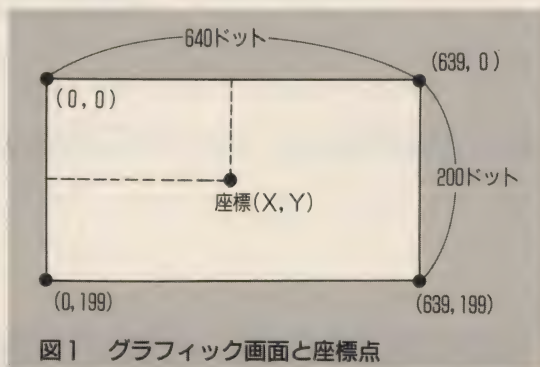



図1　グラフィック画面と座標点

3……ピンク（青＋赤）
4……緑（Green）
5……空（青＋緑）
6……黄（赤＋緑）
7……白（青＋赤＋緑）

カラーコードの仕組み

画面の色は3つの基本色で構成されています。つまり、青（Blue）、赤（Red）、緑（Green）です。この3色の頭文字をとって、RGB信号などといっているわけです。3つの色をどれも表示しなければ黒になります。B、R、Gのいずれか1色のみを表示するとそれぞれの色になります。

カラーコードは、黒は0、青(B)は1、赤(R)は2、緑(G)は4と決めてあります。このように決めると、いろいろとつごうがよいからです。ピンク色は青と赤を同時に表示すればよく、カラーコードでいうと、青(1)＋赤(2)＝ピンク(3)となり、ピンク色のコードは3と決められています。青(1)と緑(4)を同時表示すると空色となりますが、空色のカラーコードは青(1)＋緑(4)＝空色(5)で5と決まっています。また、赤(2)と緑(4)を同時表示すると黄(6)となり、青(1)、赤(2)、緑(4)を全部表示すると白(7)となります。

このように、カラーはRGBの3原色（光の3原色）から構成され、色の混ぜ合わせは、カラーコードの和に対応するように決まっています。

コンピュータの内部では、このB（青）、R（赤）、G（緑）を表示するかしないかを、3個の0、1信号で表しています。3ビットのデジタルデータというわけです。コードの小さい順ならば、BRGですが、なぜかRGB信号と呼ぶ習わしになっています。たぶん、デジタル以前のテレビの信号の時代の呼び方が生きているのだと思います。

この3ビットを大きいほうからGRBの順にならべて、0、1で表すと、3ビットの2進数ができます。0は表示しないことを表し、1は表示することを表します。

色ビット──→G	R	B		(2進数の値)		(色)
0	0	0	→	0	：	黒
0	0	1	→	1	：	青
0	1	0	→	2	：	赤
0	1	1	→	3	：	ピンク
1	0	0	→	4	：	緑
1	0	1	→	5	：	空
1	1	0	→	6	：	黄
1	1	1	→	7	：	白

グラフィックメモリー

実際の8色カラーのコンピュータでは、画面のドットに対応した3原色の色データの3ビットを色別に分けて、3つの色別メモリーに記憶（きおく）しています。画面全体のドット数は640×200の場合、640×200＝128000ドットです。各ドットを1ビットに対応させて記憶（きおく）しますから、1画面では1色につき、128000÷8＝16000バイト＝16Kバイトの画像用

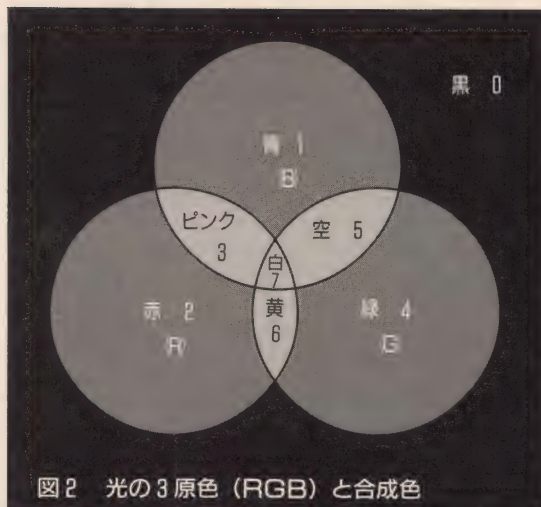



図2　光の3原色（RGB）と合成色

データのメモリーが必要です。青、赤、緑の3色で合計48Kバイトのグラフィックメモリーが必要です。PC-9800シリーズのように、640×400ドットでは、この倍の32K×3＝96Kバイトが必要となるわけです。

コンピュータプログラムで、色別のメモリーにグラフィックパターンのビットを書きこむと、ハードウェア的に合成されて、ディスプレイに表示されます。

マシン語などで色別のグラフィックメモリーに直接データを書きこむなどの操作をすることも可能ですが、BASIC言語などを使う場合は、そこまでは知る必要はありません。要するに画面に絵をかくということは、グラフィックメモリーに画面と同じビットパターンのデータが書きこまれているんだということを知っていれば十分でしょう。

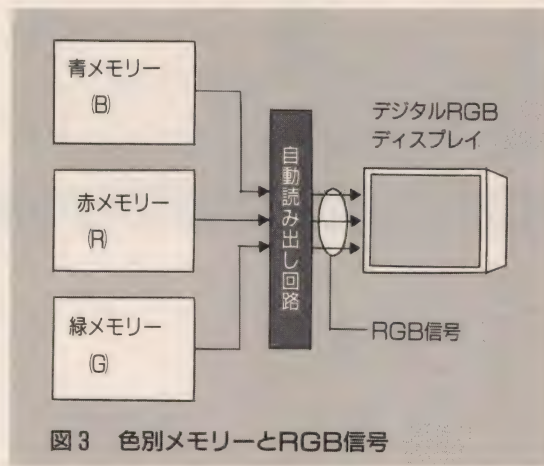



図3　色別メモリーとRGB信号

点を打つ命令PSET

リスト1は点を打つ命令PSETを使って画面に点を表示するプログラムです。点の座標は乱数関数RNDを使っています。点の色Cは7（白）に固定していますが、ここも乱数を使ってC＝INT(RND*7)＋1とすると点の色も変わります。このプログラムはSTOPキーで止めるまで動き続けます。

PSET(X, Y), C

X……グラフィック画面のX座標

Y……グラフィック画面のY座標

C……点のカラーコード

120行のSCREEN 3 命令は、640×400ドットのカラーモードを指定する命令で、CLS 3 はグラフィック画面と文字画面の両方を消去する命令です。

PSET命令で小さな"✦"マークを表示する

PSET命令をいくつか使って、基準とする座標の位置に小さな✦マークを表示するサブルーチンをつくってみましょう。✦マークは図4のように点を打つことにしました。マークの中心の座標を(X, Y)とし、横7ドット、縦7ドットの大きさ中に点を斜線(しゃせん)部のように打ちます。

グラフィック画面が640×200ドットの場合は、横2ドット分で縦1ドット分の長さになりますので、横7ドット、縦5ドットを使うとよいでしょう。リスト2が、この✦マークをランダムに表示するプログラムです。表示部がサブルーチンGOSUB*MARKになっています。

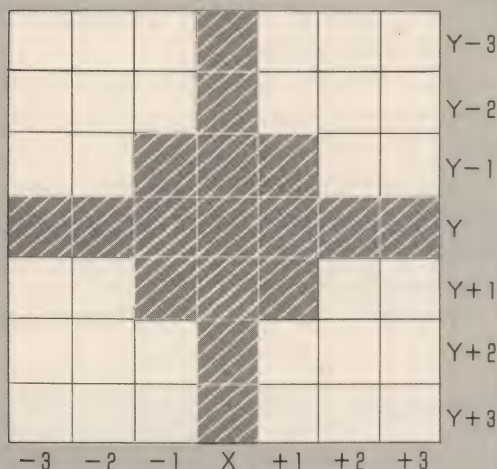



図4　✦マークの点と座標

直線を引く命令LINE

直線を引く命令としてLINE命令が準備されています。直線ですから、始点座標(X1, Y1)と終点座標(X2, Y2)をあたえる必要があります。

LINE (X1, Y1)−(X2, Y2), C

(X1, Y1)……始点の座標

(X2, Y2)……終点の座標

C……………カラーコード

この命令を続けて用いることにより折れ線を引くことができます。この折れ線の場合、前のLINE命令の終点が次のLINE命令の始点になりますので、プログラムの上では次の命令の始点の座標を省略することが許されています。

LINE−(X2, Y2), Cと書いてもよいわけです。

マニュアルなどではこの省略を許すことを示すために、

LINE [(X1, Y1)]−(X2, Y2), C

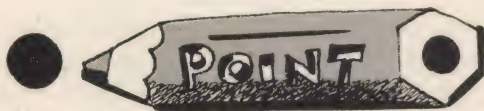
のように [　] で囲んで表示がされています。

LINE命令を使って線を引く場合、LINE命令を何度も書くかわりに、座標点データを、BASICのDATA文に打ちこんでおいて、これをREAD文で読み出して使うと便利です。こんな例をリスト3に示します。このプログラムでは、線の途切(とぎ)れるところを(−1, −1)で示します。また、始点座標が(−2, −2)の場合は、線引きを終了(しゅうりょう)します。なお、始点座標を読み取るときに、線の色データも読みこむようにしました。リスト4はLINE命令のみで作ったデモプログラムです。これはけっこうきれいだと思います。

LINE命令には長方形をかく機能もある

LINE命令のカラーコードのあとに、BまたはBFという文字を書き加えると、直線を引くのではなくて、始点と終点

リスト1

```
100 '(P11-01) PSET ﾉ ｻﾝﾌﾟﾙ
110 CONSOLE 0,25,0,1
120 SCREEN 3:CLS 3
130 X=INT(RND*640)
140 Y=INT(RND*400)
150 C=7            :'C=INT(RND*7)+1
160 PSET (X,Y),C
170 GOTO 130
```

リスト2

```
100 '(P11-02) + ﾏｰｸ ﾋｮｳｼﾞ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
110 CONSOLE 0,25,0,1
120 SCREEN 3:CLS 3
130 X=INT(RND*630)+3
140 Y=INT(RND*390)+3
150 C=INT(RND*7)+1
160 GOSUB *MARK
170 GOTO 130
200 *MARK
210 FOR XX=X-3 TO X+3
220 PSET (XX,Y),C
230 NEXT XX
240 FOR YY=Y-3 TO Y+3
250 PSET (X,YY),C
260 NEXT YY
270 PSET(X-1,Y-1),C:PSET(X-1,Y+1),C
280 PSET(X+1,Y-1),C:PSET(X+1,Y+1),C
290 RETURN
```

POINT

を結ぶ線を対角線とするような長方形をかいてくれます。

LINE (X1, Y1) − (X2, Y2), C, B

は、長方形をかいてくれます。

LINE (X1, Y1) − (X2, Y2), C, BF

は、長方形をかいて中をカラーコード色で塗りつぶしてくれます。こちらもデモプログラムを示します。リスト5がそれですが、190行をLINE (X1, Y1) − (X2, Y2), C, BFに変えると、塗りつぶした4角形のデモになります。

リスト3

```
100 '(P11-03) LINE ﾉ ｻﾝﾌﾟﾙ
110 CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3:CLS 3
120 RESTORE 1000     :'STAR
130 GOSUB *LINE.SUB
140 RESTORE 1100     :'ﾏﾝｼﾞ
150 GOSUB *LINE.SUB
160 END
200 *LINE.SUB
210 READ X1,Y1,C
220 IF X1<0 THEN 270
230 READ X2,Y2
240 IF X2<0 THEN 210
250 LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),C
260 X1=X2:Y1=Y2:GOTO 230
270 RETURN
1000 'STAR
1010 DATA  80,80,2        :'RED STAR
1020 DATA 130, 80,160, 40,180, 80,220,80
1030 DATA 190,110,210,170,160,140,110,180
1040 DATA 110,180,120,120, 80, 80,-1,-1
1050 DATA 400,80,6        :'YELOOW STAR
1060 DATA 560, 80,430,170,480, 40,540,160
1070 DATA 400, 80,-1,-1
1080 DATA -2,-2,0
1100 'ﾏﾝｼﾞ
1110 DATA 100,220,7
1120 DATA 160,220,160,340,160,340,220,340,-1,-1
1130 DATA 220,220,7
1140 DATA 220,280,100,280,100,340,-1,-1
1150 DATA -2,-2,0
```

リスト4

```
100 '(P11-04) LINE ﾃﾞﾓ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
110 CONSOLE 0,25,0,1
120 SCREEN 3:CLS 3
130 RANDOMIZE TIME
140 C=INT(RND*8):DD=INT(RND*4)+2
150 FOR I=0 TO 639 STEP DD
160 LINE (I,0)-(639-I,399),C
170 NEXT I
180 FOR J=0 TO 399 STEP DD
190 LINE (0,J)-(639,399-J),C
200 NEXT J
210 C=INT(RND*8)
220 FOR I=0 TO 639 STEP DD
230 LINE (I,0)-(I,639),C
240 NEXT I
250 FOR J=0 TO 399 STEP DD
260 LINE (0,J)-(639,J),C
270 NEXT J
280 GOTO 140
```

リスト5

```
100 '(P11-05) BOX  ﾃﾞﾓ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ
110 CONSOLE 0,25,0,1
120 SCREEN 3:CLS 3
130 X1=INT(RND*630):Y1=INT(RND*395)
140 DX=INT(RND*40)+1
150 X2=X1+DX:IF X2>639 THEN 140
160 DY=INT(RND*20)+1
170 Y2=Y1+DY:IF Y2>399 THEN 160
180 C=INT(RND*8)
190 LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),C,B
200 GOTO 130
```

ポプコムネットへのおさそい

こんにちはーっ!! 銀猫です。

さる8月21日に、北の丸公園内の科学技術館において草の根BBS大会が催されました。

おりしもこの日は、30℃はあったのではなかろうかという暑さで、これこそ本物の残暑といわんばかり。しかしこのうだるような暑さの中を、たくさんのネットワーカーの面々が集まりました。んー、おそらく300人もの人たちが来訪したのではないでしょうか……最終的に。

前回の反省からか、今年は主催者側だけでなく参加者も楽しめるようにと、タイムテーブルの設定から内容、全体の進行などにも努力のほどが見受けられました。そうですね、全体的にネット間・パソコン通信をしている人たちが話し合い（おしゃべりかな）の場がもてるような、そんな感じがしました。でも結局は「お祭りさわぎ」だったような……ま、楽しけりゃいいか（無責任）。

"ウケねらい!?"

途中で個人講演の時間がありました。3人の方がパソ通に対しての考え方、在り方などを語ってくれました。そのなかで一番手に登場されたのが、中学生のかわいらしい女の子でした。司会の声とマイクの調子も良好で、「さァ、ピチピチの若いギャルのご登場ですよ、見なきゃ一生の損だよっ!!」ときたものです。緊張していたのか彼女は、ほおを紅潮させながら約7分ほどの講演を終えたのでした。また、ほかの方々の話にもなかなか興味深いものがあって、まだまだこのパソコン通信という分野は、未開発なものなのだと、ふむふむとうなずきながら聞いていました。

"それぞれのネットワーカー"

さてわれらがポプコムネットの常連メンバーたちといえば、大会の準備という名目で開会の3時間も前に、現地集合したのでした。今にして思うと、ほとんど遊んでいたような気がしないでもなかったりするわけで……あ、でもちゃんとお手伝いはしたんですよ、しっかりと。そりゃあ、マジメで通ってますからねエ!?（疑わしいけれど）

会場内では各ネットごとの、オリジナルTシャツを着用しているのがよく目につきました。それぞれネットの個性と団結力のほどがうかがえました。私たちも、シスオペさん持参のポプコムTシャツに身を包み、場内を勝手気ままに闊歩しておりました、と。そうそう、やはり今年も現れました。某ネットのお祭り大好きネアカな集団が。そうです、ウサギ耳をつけた方々のことです。今回は、ちょうちん片手に列をなして徘徊していました。行く先々で、しっかりと勧誘活動されてました。どなたか声をかけられた人、いました？

またこの大会を通じて、今年も草の根のネット間の親睦が深まったような気がします。老いも若きも励めよ、パソ通！ うーん、けだし名言なり（自分に酔ってる）。

"銀猫のひとり言"

またしても、ひとり言です。

徐々に秋も深まりつつある昨今ですが……いやホントに過ごしやすい季節となりました。このところ妙に感傷的な気分になります(うーん、ガラにもなく)。何か人恋しくなってみたり、ね。またうらはらに、妙におなかが……減るっ！んですよね。ント、日を追うごとに肥えてしまう……。何でもかまわず、手当たりしだいという話もありますけど……困ったものです、どうしよ？ ま、いっかあ。

おっと、ちょっとお知らせしておかねばならないことがありました。ほーんと、忘れっぽくて。

最近のポプコムネットも、さらに新しいメンバーも加わり、ますます活発になってきまして、本当によろこばしいかぎり。でも、1つ気になったことがあったので少々それについて述べさせていただきます。

ネットにアクセスされたのはよいのですが、フリーボー

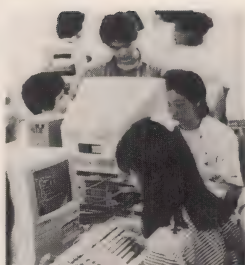
第2回全国草の根BBS大会報告

8月21日、東京・北の丸公園科学技術館

FBI会長峰岸氏の開会のあいさつ。

会場風景。

ドへの無言の書きこみがちらほらと、目立ちます。せっかくIDも発行されて、初アクセスが無言のうちに終わってしまうのはなんともさびしいですね。やはり、何かしらの足跡とでもいうのでしょうか、残していってほしいんです。「オレは○○の××だあー」でもかまわないんです。自分のプロフィールなんかがあれば、いうことなしです。それらを読んで、前からのメンバーは、また新しい人が来たぞっ！て親近感がもてますし、それに対してのレスポンス（返事のことです）も入れやすくなるんです。

書きこみをしたのに終了ができない、ということを聞きました。そのときは新たな行のアタマで"///"（スラッシュを3つ）入力してください。それでばっちりOKなんです。では、また来月お会いしましょうね。再見。

今年の大会の報告を簡単にします。出展企業はモデムメーカーを中心に19社、協賛BBS局は56局でした。BBS大会も1日だけで多少目的がボヤケてしまって今後の開催については、改めて全国のBBS局に参加している方々のご意見など集約していくことが必要のようです。

BBS局どうしが有効な連絡網をもち、何かの企画や行事をするためには、核となる事務局が必要です。来年のBBS大会はJSC（ジェットストリームクラブ）が中心になって準備をしてくれることになりましたが、今年の会計報告にもとづくお金、購入した旗、垂れ幕、配線設備などの管理をするためと対外的な交渉などを行うため「全国BBS連絡協議会」をつくり、とりあえずPOPCOM編集部に事務局を置くことになりました。今後、この協議会の規約、活動内容、経済基盤、運営などについて、6～8カ月をかけて全国の草の根BBS局の参加とご意見をいただけるよう準備中です。また、JSCのTRI-P回線に専用ボードをつくっていただける予定です。次号でくわしくお知らせします。全国のBBS局の方々のご意見をお寄せください。

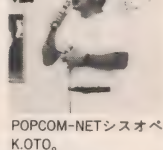
○全国BBS連絡協議会事務局（仮事務局）
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル
㈱新企画社ポプコム編集部内 TEL 03-263-6940

ネアカ!?

POPCOM-NETの会員たち。

今大会の役員局の中心ADD-NET西山さん。

役員局のFBI中村さん。

次回役員局の中心JSC渡辺さん。

POPCOM-NETシスオペK.OTO。

NETWORKER編集長宮崎さん。

神戸BBS組合からの代表？

今月は1ページ増して、ふだんでは掲載できない長めの音楽プログラムを紹介しよう。また、今回のFAシリーズの曲「FF」はPOPCOM祭りのBGMとして使われたもの。会場に来られなかった人も、この曲でお祭り気分を味わってネ。ドンジャラ・ホーイのホイ!!

ANGEL NIGHT

このところ、「アニメ主題歌をもっとやってほしい」とか「ダ・ビンチで絵をかいたんだけど、BGMの音楽がほしい」といったお便りがふえてきた。そこで今回は、読者からの要望が多い「シティーハンター2」のテーマソングをとりあげてみた。東京都の千葉秀知クン、そのほかのたくさんの人からのリクエストで、PSY·Sの「ANGEL NIGHT～天使のいる場所～」をお送りしよう。

このプログラムでは、スネアとして使っているPSG（4声目）にLFOをかけて、「ピュン」というシンセっぽいサウンドにしてみた（230行）。とくにこの音は、エンベロープを長めにし、ノイズのかかりぐあいを浅くするといっそう効果的。アップテンポな曲に、スピード感をつけたい場合などに向いているテクニックだ。また、A・Hパートのストリングアレンジでは、歯切れよさを出すためにバックのPSGを思いっきりスタッカートさせている。

さて、少ない音源で音楽プログラムを作る場合、オリジナル曲の雰囲気も必要なのだが、いかにして音に厚みや広がりをつけるかが要求される。これらをつくるには、基本となるコードを覚えていたほうが、簡単にアレンジしやすい。そこで、基本コードやアレンジなどについての音楽講座も考えているのだ。みんな、楽しみにしていてほしい。

ff（フォルティシモ）

ついに、この曲をのせることができたのだ。エッ、なぜかって？　じつは

以前に、FM 3声＋PSG 3声の音源でプログラミングしようとしたことがあった。しかし、イントロや間奏のブラス部分とメロディーとの音色切りかえがうまくいかなくて、途中で断念してしまったのだ。ところが、サウンドボードIIが発売されたおかげで、作ることができたのだ〜っ!! よかったよかった。

というわけで、今月のサウンドボードIIの音楽プログラムは、HOUND DOGの「FF」でいってみよう。これは、長崎県の池田英雄クン、同じく長崎県のペンネーム〝きん肉マン〟サンからのリクエストだ。

このプログラムでは、あまりテクニックと呼ばれるものは使っていない。ただ、リズムでおもしろい効果を出しているので紹介しよう。まず、プログラム中のリズムデータX10（690—710行）を見てほしい。それを調べると、パターンの長さは4分音符で、シンバルを細かくKEY ON（K）させている。次に1770行を見ると、Vコマンドを使って徐々に音量を上げている。この2つの設定でできるものは、鳥肉のソテー…じゃなくて、音楽の雰囲気をもりあげるときに使う、シンバルのフィルインなんだ。クラシックでは、ティンパニなどで同じような効果をつくっているね。このとき、必ず最後の決めとなる音（X11）を入れないと、尻切れトンボになってしまうので注意しよう。

さて、このプログラムを見て「ゲッ!! ナゲ〜ッ」なんて嘆いているキミキミ、まだまだ修業が足らんぞっ。本当はこれでも、全然短いほうなんだ。読者の中には、22Kのプログラムを作ったという人もいるとか（いったいどんなプログラムなんだ？）。それでは、ネジリハチマキとパンツのゴムを締め直してがんばってチョ!!

ANGEL NIGHT プログラムリスト　PC-8801SRシリーズ

```
10 '******************************
20 '*                            *
30 '*         ANGEL NIGHT        *
40 '*       (PC-8801mkIISR)      *
50 '*  MUSIC BY MASAYA MATSUURA  *
60 '*  CODER BY HOUSEI KYOYA     *
70 '*                            *
80 '******************************
90 '
100 NEW CMD : DIM BB%(4,9),RM$(13)
110 '
120 FOR X=0 TO 4
130   FOR Y=0 TO 9
140       READ BB%(X,Y)
150 NEXT Y,X
160 DATA    44,   15,    2,    1, 1000,  -80,    0,    6,    0,    0
170 DATA    31,   23,    0,   10,   10,   14,    0,    2,    0,    0
180 DATA    31,   17,   17,   10,    2,    0,    0,    2,    0,    0
190 DATA    31,   23,    0,   10,   10,   14,    0,    2,    0,    0
200 DATA    31,   17,   17,   10,    2,    0,    0,    2,    0,    0
210 '
220 CMD VOICE BB% : CMD PLAY "Y38,208","","","Y6.16Y7,240"
230 CMD VOICE LFO 4,2,1,100,-120,0,7
240 CMD VOICE LFO 5,1,1,1,+7,0,5
250 CMD VOICE LFO 6,1,1,1,-7,0,5
260 '
270 SA$="V9Q2O8BRS0M1700Q8BRV9Q2BBS0Q8BR"                 : RM$(1)=SA$+SA$
280 SB$="Y6,0S0M4000Q8O8B&BY6,16M1700BRV9Q2BBS0Q8BR"      : RM$(2)=SB$+SA$
290 SC$="V9Q2O8BRS0Q8BR16B16V9Q2BBS0Q8BR"                 : RM$(3)=SA$+SC$
300 SD$="Y6,25L8S0M1700Q8O8BBY6,16BRV9Q2BRS0Q8BR"         : RM$(4)=SD$+SA$
310 SE$="V9Q2O8BRS0Q8BRV9Q2BS0Q8BBR"                      : RM$(5)=SD$+SE$
320 SF$="V9Q2O8BRS0Q8BRBR(BB)(BB)"                        : RM$(6)=SA$+SF$
330 SG$="V9Q2O8BS0Q8BRV9Q2BRS0Q8B(BB)(BB)"                : RM$(7)=SA$+SG$
340 SH$="V9Q2O8BS0Q8BBRB16BB16BB"                         : RM$(8)=SA$+SH$
350 SI$="S0M1700Q8O8RBBBBBBR"                             : RM$(9)=SA$+SI$
360 SJ$="Y6.0S0M4000Q8O8B&BY6,16M1700BRRBRB"              : RM$(10)=SJ$+SA$
370 SK$="S0Q8O8RRBR(BB)(BB)(BB)(BB)"                      : RM$(11)=SA$+SK$
380 SL$="S0M1400Q8O8L16BBBBB8BBBBB8BBBBB8BBBBB8BBB8BBB8"  : RM$(12)=SL$
390 SM$="V9Q2O8BRS0Q8BRV9Q2BS0Q8BBB"                      : RM$(13)=SA$+SM$
400 '
410 FOR I=1 TO 6 : READ MC$(I)
420 IF MC$(I)="*" THEN 530
430 IF MC$(I)="¥" THEN 660
440 IF LEFT$(MC$(I),1)="$" THEN 500
450 NEXT I
460 '
470 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
480 GOTO 410
490 '
500 IF MID$(MC$(I),3,2)="" THEN PT=1 ELSE PT=2
510 NO=VAL(RIGHT$(MC$(I),PT)) : MC$(I)=RM$(NO) : GOTO 450
520 '
530 NB=NB+1
540 ON NB GOSUB 570,580,590,600,610,620,630,640
550 GOTO 410
560 '
570 RESTORE   1340:RETURN
580 RESTORE   1810:RETURN
590 RESTORE   1030:RETURN
600 RESTORE   1970:RETURN
610 RESTORE   1400:RETURN
620 RESTORE   2490:RETURN
```

リスト続く

```
630 RESTORE   1650:RETURN
640 RESTORE   2550:RETURN
650 '
660 CMD VOICE LFO 4,0,0,0,0,0.0
670 CMD VOICE LFO 5,0,0,0,0,0,0
680 CMD VOICE LFO 6,0,0,0,0,0,0
690 CMD PLAY "Y38,207" : END
700 '
710 DATA T148,T148,T148,T148,T148,T148
720 DATA L8Q6,L8Q7,L8Q6,L8Q8,L4Q8,L4Q8
730 DATA V13,V10,V10,S0M1700,V1,V1
740 DATA "",@25,@24,"","",""
750 '                           ( A )
760 DATA O1{GV8G}V4GRRRRRR{V13GV8G}V4GRRRRRR{V13GV8G}V4GRRRRRR{V13GV8G}V4G
770 DATA O4RRRRRRRRRRRRRRRR,O2RRRRRRRRRRRRRRRR,O8RRRRRRRRRRRRRRRR
780 DATA O4{V2EV3E}{V4EV5E}{V6EV7E}V8EEEEEEEEEE{V7EV6E}{V5EV4E}{V3EV2E}
790 DATA O4{V2EV3E}{V4EV5E}{V6EV7E}V8EEEEEEEEEE{V7EV6E}{V5EV4E}{V3EV2E}
800 '
810 DATA V13Q8O3RRRRRRRRRRRRRR,{AE}{AB}{>C<A}{B>C}E&E&E&E&E&EG16R16D&DE&E&E
820 DATA A>A<A>A<A>A<A>A<E>E<E>E<E>E<E>E,"Y38,214RRRRRRRRRRRRRRRR"
830 DATA L8V8Q2AAAAAAAAGGGGGGGG,L8V8Q2>CCCCCCCC<BBBBBBBB
840 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,{C<A}{B>C}{EC}{AB}>C&C&C&C&C&CD16R16<B&BG&G&G
850 DATA <F>F<F>F<F>F<F>F<F>F<F>F<F>F<F>F,"",FFFFFFFFFFFFFFFF,AAAAAAAAAAAAAAAA
860 '
870 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,V11{AE}{AB}{>C<A}{B>C}E&E&E&E&E&EG16R16D&DE&E&E
880 DATA <A>A<A>A<A>A<A>A<E>E<E>E<E>E<E>E,RRRRRRRRRRRRRRRR
890 DATA V9AAAAAAAAGGGGGGGG,V9>CCCCCCCC<BBBBBBBB
900 DATA RRRRRRRRRRRRRRB&B,L16FEC<A>EC<AFAFECEC<AFV12CDEFGAB>CV13DEFGV14AB>CD
910 DATA <F>F<F>F<F>F<F>F<F>F<F>F<F>F<F>F,RRRRRRRRRRRRRRB&B
920 DATA FFFFFFFFV10FFFFV11FFFF,AAAAAAAAV10AAAAV11AAAA
930 '                           ( B )
940 DATA O2FR>BRR<F>BR<FR>B<FRF>BR,@30L8@V115Q7O3AAAAAAAAEEEEEEEE
950 DATA @41V11Q8O7A&AV7AV11E&E&EC&CD&DV7DV11G&G&G&G&G,$2
960 DATA V9Q8O5C&C&C&C&C&C&C&C<B&B&B&B&B&B&B&B
970 DATA V9Q8O4A&A&A&A&A&A&A&AG&G&G&G&G&G&G&G
980 '
990 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>B<FRF>BR,FFFFFFFFFFFFFFFF
1000 DATA F&FV7FV11E&EV7EV11C&C&C&C&C&C&C&C&C,$1
1010 DATA A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A,F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F
1020 '
1030 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>B<FRF>BR,AAAAAAAAEEEEEEEE
1040 DATA A&AV7AV11E&E&EC&CD&DV7DV11G&G&G&G&G,$1
1050 DATA >C&C&C&C&C&C&C&C<B&B&B&B&B&B&B&B,A&A&A&A&A&A&A&AG&G&G&G&G&G&G&G
1060 '
1070 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>BR16B16<FF>BR,FFFFFFFFF>F&F<F>E&ED&D
1080 DATA F&FV7FV11E&EV7EV11C&CV7CV11<A&AV7AV11F&FD&D,$3
1090 DATA A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&AF&FD&D,F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&FD&D<B&B
1100 '
1110 DATA BBBR<FR>BR<FF>BR<FR>BR,CCCCCCCCCCCCCCCC,RRRRRRRRRRRRD&D&D&D
1120 DATA $4,V11Q2EEEV9EEEEEEEEEEEEE,V11Q2>GGGV9GGGGGGGGGGGGG
1130 DATA BBBR<FR>BR<FF>BR<F>BBR,CCCCCCCCCCCCCCCC,G&G&G&GRRRRRRRRRRRR
1140 DATA $5,V11EEEV9EEEEEEEEEEEEE,V11GGGV9GGGGGGGGGGGGG
1150 '                           ( C )
1160 DATA O2FR>BRR<F>BR<FR>BRR<F>BR,O3GGGGGGGGGGGGGGGG
1170 DATA @44V10Q8O4D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D,$2
1180 DATA V12Q6O5RDDCD&DGG&G&GREDCDC,V12Q6O5RDDCD&DGG&G&GREDCDC
1190 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>BRR<F>BR,AAAAAAAAAAAAAAAA,C&C&CE&E&EA&AB&B&BA&A&AE&E
1200 DATA $1,D&D&EE&E&ERRRRRRREFF&,D&D&EE&E&ERRRRRRREFF&
1210 '
1220 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>BRR<F>BR,FFFFFFFFFFFFFFFF,C&C&CF&F&FA&AC&C&CF&F&FA&A
1230 DATA $1,G&GRGG&GCC&C&CRRRDDC,G&GRGG&GCC&C&CRRRDDC
1240 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>BRR<F>BR,>CCCCCCCCCCCCCCCC,E&E&EG&G&G>C&CD&D&DC&C<GFF
1250 DATA $1,D&DEE&E&E&E&ERRRRRRRR,D&DEE&E&E&E&ERRRRRRRR
1260 '
1270 DATA O2FR>BRR<F>BR<FR>BRR<F>BR,O3GGGGGGGGGGGGGGGG
1280 DATA O4D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D,$1
1290 DATA O5RDDCD&DGG&G&GREDCDC,O5RDDCD&DGG&G&GREDCDC
1300 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>BRR<F>BR,AAAAAAAAAAAAAAAA,C&C&CE&E&EA&AB&B&BA&AED&D
1310 DATA $1,D&D&EE&E&ERRRRRRREFF&,D&D&EE&E&ERRRRRRREFF&
1320 DATA *
1330 '
1340 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>BRR<F>BR,FFFFFFFFFFFFFFFF,C&C&CF&F&FA&AC&C&CF&F&FA&A
1350 DATA $1,G&GRGGC&CC&C&CRRREFF&,G&GRGGC&CC&C&CRRREFF&
1360 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>BRR<F>BR,>CCCCCCC<G&GGGGGGG
1370 DATA E&E&EG&G&G>C&C<B&B&B&B&B&B&B&B,$1,G&G&GG&GEA&A16A16&AG&G&G&G&G&G
1380 DATA G&G&GG&GEA&A16A16&AG&G&G&G&G&G
1390 '                           ( D )
1400 DATA O3BBBR<FF>BR<FR>B<FRF>BR,O3EEE>E<BEGEEEE>E<BEGE
1410 DATA @44V9Q2O4EEEEEEEEEEEEEEEE,$4
1420 DATA V12Q6O5RRRGG&GAB&BBAAGEGE,V12Q6O5RRRGG&GAB&BBAAGEGE
1430 DATA <FR>B<FRF>BR<FR>B<FRF>BR,Q8>F&F&FE&E&ED&D&DC&C&C<AB>C&C
1440 DATA V10Q6F&F&F>E&E&EC&C&C<B&B&BG&G&G&G,$1
1450 DATA G&GRRRRAC&C&C&C&CRRRR,G&GRRRRAC&C&C&C&CRRRR
1460 '
1470 DATA <FR>BR<FF>BR<FR>B<FRF>BR,Q7<EEE>E<BEGEEEE>E<BEGE
1480 DATA V9Q2EEEEEEEEEEEEEEEE,$1,RRRGG&GAB&BBAAGEGE,RRRGG&GAB&BBAAGEGE
1490 DATA <FR>BR<FF>BR<FR>B<FRF>BR,AAAAAAAAAAAAAAAA
1500 DATA V10Q8A&A&A&A&A&A&A&A&A&A>D&DQ2DQ8C&C&C,$1
1510 DATA A&AAGA>C&CD&DC<A&ARRRR,A&AAGA>C&CD&DC<A&ARRRR
1520 '
1530 DATA BBBR<FF>BR<FR>B<FRF>BR,EEE>E<BEGEEEE>E<BEGE
1540 DATA V9Q1<EEEEEEEEEEEEEEEE,$4,RRRGG&GAB&BBAAGEGE,RRRGG&GAB&BBAAGEGE
```

CBSソニー 07SH3041

```
1550 DATA <FR>B<FRF>BR<FR>B<FRF>BR,Q8>F&F&FE&E&ED&D&DC&C&C<AB>C&C
1560 DATA V10Q6F&F&F>E&E&EC&C&C<B&B&BG&G&G&G,$1
1570 DATA G&GRRRRAC&C&C&C&CRRRR,G&GRRRRAC&C&C&C&CRRRR
1580 '
1590 DATA <FR>BR<FF>BR<FR>B<FRF>BR,Q7<EEF>E<BEGEEEE>E<BEGE
1600 DATA V9Q1EEEEEEEEEEEEEEEE,$1,RRRGG&GAB&BBAAGEGE,RRRGG&GAB&BBAAGEGE
1610 DATA <FR>BR<FF>BR<FR>BRBR{BB}{BB},FFFFFFFFGGGGGGGG
1620 DATA V10Q8F&F&F>E&E&EC&C<G&G&GB&B&B>D&D@24V10Q3,$6
1630 DATA A&AA&GA>C&CC&C&C<B&BA&AB&B,A&AA&GA>C&CC&C&C<B&BA&AB&B
1640 '                              ( E )
1650 DATA O2FR>BRR<F>BR<FR>B<FRF>BR,O4CCCCCCCC<GGGGGGGG,O6GRGRGRGRGRGRGRGR
1660 DATA $2.O6CC&CC&C&C<BAB&B>CD&D&DC<B,O6CC&CC&C&C<BAB&B>CD&D&DC<B
1670 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>B<FRF>BR,FFFFFFFFFFFFFFFF,GRGRGRGRGRGRGRGR
1680 DATA $1,B&B>CC&C&CEC&C&C&C&C&CRR,B&B>CC&C&CEC&C&C&C&C&CRR
1690 '
1700 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>B<FRF>BR,>CCCCCCCC<GGGGGGGG,GRGRGRGRGRGRGRGR
1710 DATA $1,CC&CC&C&C<BAB&B>CD&D&DC<B,CC&CC&C&C<BAB&B>CD&D&DC<B
1720 DATA <FR>BRR<F>BR<F>B<FFF>B{BB}{BB},FFFFFFFFFFFFGGGG,GRGRGRGRGRGRGRGR
1730 DATA $7,B&B>CC&C&C<BA&A&A&A&A&A&ARR,B&B>CC&C&C<BA&A&A&A&A&A&ARR
1740 '
1750 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>B<FRF>BR,>CCCCCCCC<GGGGGGGG,GRGRGRGRGRGRGRGR
1760 DATA $1,>CC&CC&C&C<BAB&B>CD&D&DC<B,>CC&CC&C&C<BAB&B>CD&D&DC<B
1770 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>B<FRF>BR,FFFFFFFFFFFFFFFF,GRGRGRGRGRGRGRGR
1780 DATA $1,B&B>CC&C&CEC&C&C&C&C&CRR,B&B>CC&C&CEC&C&C&C&C&CRR
1790 DATA *
1800 '
1810 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>B<FRF>BR,>CCCCCCCC<GGGGGGGG,GRGRGRGRGRGRGRGR
1820 DATA $1,CC&CC&C&C<BAB&B>CD&D&DC<B,CC&CC&C&C<BAB&B>CD&D&DC<B
1830 DATA <FR>BRR<F>BR<F>BB<F>B16BB16BB,FFFFFFFFFFFFGGGG,GRGRGRGRGRGRGRGR
1840 DATA $8,B&B>CC&C&C&C&C&C&C&C&C<B&B,B&B>CC&C&C&C&C&C&C&C&C<B&B
1850 '                              ( F )
1860 DATA O2FR>BRR<F>BR<FR>B<FRF>BR,O3AAAAAAAAEEEEEEEE
1870 DATA @41V11Q8O7A&AV7AV11E&E&EC&CD&DV7DV11G&G&G&G&G,$2
1880 DATA Q8O5B&A&A&A&A&A&A&AV10AV9AV8AV7AV6AV5AV4AV3A
1890 DATA Q8O5B&A&A&A&A&A&A&AV10AV9AV8AV7AV6AV5AV4AV3A
1900 '
1910 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>B<FRF>BR.FFFFFFFFFFFFFFFF
1920 DATA F&FV7FV11E&EV7EV11C&C&C&C&C&C&C&C&C,$1
1930 DATA <V1AV2AV3AV4AV5AV6AV7AV8AV9A&A&A&A&A&A&A&A
1940 DATA <V1FV2FV3FV4FV5FV6FV7FV8FV9F&F&F&F&F&F&F&F
1950 DATA *
1960 '
1970 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>BRR<F>BR,FFFFFFFFFFFFFFFF,C&C&CF&F&FA&AC&C&CF&F&FA&A
1980 DATA $1,G&GRG&GEAG&G&GRRRG&EG&,G&GRG&GEAG&G&GRRRG&EG&
1990 DATA <FR>BRR<F>B<FR>BBBBBBR,>CCCCCCC<G&GGGGGGG&G
2000 DATA E&E&EG&G&G>C&C<B&B&B&B&B&B&B&B,$9,GGAG>C&C<AG&GR>C&DE-&DC&<A
2010 DATA GGAG>C&C<AG&GR>C&DE-&DC&<A
2020 '                              ( G )
2030 DATA O2F{FF}>BR<F>BRB<RF>BR<FF>BR,O4C&CC&C<B-B-&B-F&FFFFFFFF
2040 DATA V10Q7O5CRC&CR<B-RF&F&F&F&F&F&FV11>CD,$10
2050 DATA O6CRC&CR<GFQ8G&G&G&G&G{V9GV8G}{V7GV6G}{V5GV4G}{V3GV2G}
2060 DATA O6CRC&CR<GFQ8G&G&G&G&G{V9GV8G}{V7GV6G}{V5GV4G}{V3GV2G}
2070 DATA <FR>B<FRF>B<FRF>B<FRF>BR,>CCC&C<B-B-&B-F&F&F&FG&GGGG
2080 DATA DE-C&CR<GFG&G&G&GA&A&A&A&A,$1,RRRRRRRRV12Q6,RRRRRRRRV12Q6
2090 '
2100 DATA <FR>BR<F>BRB<RF>BR<FF>BR,>C&CC&C<B-B-&B-F&FFFFFFFF
2110 DATA V10>CRC&CR<B-RF&F&F&F&F&F&FRV11C,$10
2120 DATA RR>C&<A>C&D&DG&G<A>C<A>C&CD&D,RR>C&<A>C&D&DG&G<A>C<A>C&CD&D
2130 DATA <FR>B<FRF>B<FRF>B<FRF>BR,>CCC&C<B-B-&B-F&F&F&FG&GGGG
2140 DATA RG>C<B-&B-&B-&B-F&F&F&FG&G&G&G&G,$1
2150 DATA RRRRRRRRRRRRRR<B-&B-,RRRRRRRRRRRRRR<B-&B-
2160 '
2170 DATA <FR>BR<F>BRB<RF>BR<FF>BR,>C&CC&C<B-B-&B-F&FFFFFFFF
2180 DATA V10>CRC&CR<B-RF&F&F&F&F&F&FRV11B-,$10
2190 DATA >C&CRRC&CR<B-&B-AGFE&EC>C&,>C&CRRC&CR<B-&B-AGFE&EC>C&
2200 DATA <FR>B<FRF>B<FRF>B<FRF>BR,>CCC&C<B-B-&B-F&F&F&FG&GGGG
2210 DATA >C&CC<B->C&C<G>E-&E-DC<B-A&AF&F,$1
2220 DATA Q8V11CV10CV9CV8CV7CV6CV5CV4CV3CV2CRRRRV12Q6<C&C
2230 DATA Q8V11CV10CV9CV8CV7CV6CV5CV4CV3CV2CRRRRV12Q6<C&C
2240 '
2250 DATA <FR>BR<F>BRB<RF>BR<FF>BR,>C&CC&C<B-B-&B-F&FFFFFFFF
2260 DATA V10>CRC&CR<B-RF&F&F&F&F&F&FRV11B-,$10
2270 DATA >C&C&C&C&C<B-RGRFRE-RC&C&C,>C&C&C&C&C<B-RGRFRE-RC&C&C
2280 DATA <FR>B<FRF>B<FRF>BR{BB}{BB}{BB}{BB}
2290 DATA >CCC&C<B-B-&B-F&F&F&FG&GGGG,>CCC<B-GE-&E->C&C<A>CD&D&D&D&D,$11
2300 DATA RRRRRRRRRRRV5Q8O5D{V6GV7G}{V8GV9G}{V10GV11G}{V12GV13G}
2310 DATA RRRRRRRRRRRV5Q8O5D{V6DV7D}{V8DV9D}{V10DV11D}{V12DV13D}
2320 '                              ( H )
2330 DATA O3RRRRRRRR,@24V10Q8O3A&A&A&A&A&A&A&A>E&E&E&E&E&E&E&E
2340 DATA @25V10Q7O4{AE}{AB}{>C<A}{B>C}E&E&E&E&E&EG16R16D&DE&E&E
2350 DATA RRRRRRRR,V8Q2O5CCCCCCCC<BBBBBBBB,V8Q2O4AAAAAAAAGGGGGGGG
2360 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F
2370 DATA {C<A}{B>C}{EC}{AB}>C&C&C&C&CD16R16<B&BG&G&G
2380 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,FFFFFFFFFFFFFFFF.AAAAAAAAAAAAAAAA
2390 '
2400 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,<A&A&A&A&A&A&A&A>E&E&E&E&E&E&E&E
2410 DATA V11{AE}{AB}{>C<A}{B>C}E&E&E&E&E&EG16R16D&DE&E&E
2420 DATA RRRRRRRR,V9>CCCCCCCC<BBBBBBBB.V9AAAAAAAAGGGGGGGG
2430 DATA L16BBBBB8BBBBB8BBBBB8BBBBB8BBB8BBB8L8
2440 DATA V11F&F&F&F&F&F&F&F&F&F&F@30@V115Q8O3{GG+}{AA+}{B>C}{C+D}
2450 DATA L16V12FEC<A>C8FEC<A>C8FEC<A>C8FEC<A>C8FEC8FEC8L8
2460 DATA $12.FFFFFFFFFFFF{GG}G.AAAAAAAAAAAA{BB}B
```

リスト続く

```
2470 DATA *
2480 '
2490 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>B<FRF>BR,>CCCCCCCC<GGGGGGGG,GRGRGRGRGRGRGRGR
2500 DATA $1,CC&CC&C&C<BAB&B>CD&D&DC<B,CC&CC&C&C<BAB&B>CD&D&DC<B
2510 DATA <FR>BRR<F>BR<F>BB<F>B16BB16BB,FFFFFFFFFFFFGGGG,GRGRGRGRGRGRGRGR
2520 DATA $8,B&B>CC&C&C<BA&A&A&A&A&A&ARR,B&B>CC&C&C<BA&A&A&A&A&A&ARR
2530 DATA *
2540 '
2550 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>B<FRF>BR,>CCCCCCCC<GGGGGGGG,GRGRGRGRGRGRGRGR
2560 DATA $1,CC&CC&C&C<BAB&B>CD&D&DC<B,CC&CC&C&C<BAB&B>CD&D&DC<B
2570 DATA <FR>BRR<F>BR<F>BB<F>B16BB16BB,FFFFFFFFFFFFFFAB,GRGRGRGRGRGRGRG
2580 DATA $8,B&B>CC&C&C&C&C&C&C&C&C<A&A&,B&B>CC&C&C&C&C&C&C&C&C&C<A&A&
2590 '                          ( I )
2600 DATA O2FR>BRR<F>BR<FR>B<FRF>BR,O4CCCCCCCC<GGGGGGGG
2610 DATA @44V11Q7O5E&EE&EEDC<G>C&CC&C<G&G&G(DE),$2
2620 DATA Q8O5V12A&G&G&G&G&GV11GV10GV9GV8GV7GV6GV5GV4GV3GV2G
2630 DATA Q8O5V12A&G&G&G&G&GV11GV10GV9GV8GV7GV6GV5GV4GV3GV2G
2640 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>B<FRF>BR,FFFFFFFFFFFFFFFF
2650 DATA DCDE&E&E&EE&EE&EG&GA&A>C,$1,RRRRRRRR,RRRRRRRR
2660 '
2670 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>B<FRF>BR,>CCCCCCCC<GGGGGGGG
2680 DATA <AG&GE&E&EC&CD&DC<A&AG&G&G,$1,V9Q2O5ERERERERDRDRDRDR
2690 DATA V9Q2O5CRCRCRCR<BRBRBRBR,<FR>BRR<F>BR<FR>BR<F>BBB
2700 DATA FFFFFFFFFFFFGGGG,AGAGA>CDEGGAG&G&G&G&G
2710 DATA $13,CRCRCRCRCRCRDRDR,ARARARARARARBRBR
2720 '
2730 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>B<FRF>BR,>CCCCCCCC<GGGGGGGG
2740 DATA <GA>CE&EGEDC<AGA>CDED,$2,ERERERERDRDRDRDR
2750 DATA >CRCRCRCR<BRBRBRBR,<FR>BRR<F>BR<F>BR<FF>B(BB)(BB)
2760 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,G&G&GE&E&ED&DF&F&FA&A&A>D&D
2770 DATA $7,CRCRCRCRCRCRCRCR,ARARARARARARARAR
2780 '
2790 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>B<FRF>BR,>CCCCCCCC<GGGGGGGG
2800 DATA L16EE<GG>DD<GG>EE<GG>DD<GG>EE<GG>DD<GG>EE<GG>DD<GG
2810 DATA $1,ERERERERDRDRDRDR,>CRCRCRCR<BRBRBRBR
2820 DATA <FR>BRR<F>BR<FR>B<F>(BB)(BB)(BB)(BB),FFFFFFFFFFFFFFFF
2830 DATA >FF<AA>EE<AA>FF<AA>EE<AA>FF<AA>EE<AA>FF<AAV12>F&FA-&A-
2840 DATA $11,CRCRCRCRCRCRV10CRCR,ARARARARARARARV10AR
2850 '
2860 DATA BRRRRRRR,A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A
2870 DATA A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A&A,M2300BRRRRRRR
2880 DATA Q8E&E&E&E&E&E&E&EV8EV7EV6EV5EV4EV3EV2EV1E
2890 DATA Q8>C&C&C&C&C&C&C&CV8CV7CV6CV5CV4CV3CV2CV1C
2900 DATA ¥
```

ff(フォルティシモ)プログラムリスト　PC-8801FAシリーズ

```
10 '******************************
20 '*                            *
30 '*         FF [フォルティシモ]         *
40 '*        (PC-8801FA/MA)      *
50 '*   MUSIC BY TADASHI KANAWA  *
60 '*   CODER BY HOUSEI KYOYA    *
70 '*                            *
80 '******************************
90 '
100 DIM BA%(4,9),BB%(4,9),BC%(4,9),RMA$(6)
110 DIM RMB$(6),RMC$(6),RMD$(6),RME$(6),RMF$(6),RMG$(6)
120 DIM RMH$(6),RMI$(6),RMJ$(6),RMK$(6),RML$(6),RMM$(6)
130 DIM RMN$(6),RMO$(6),RMP$(6),RMQ$(6),RMR$(6),RMS$(6)
140 '
150 ' *******************  VOICE DATA  *******************
160 '
170 FOR X=0 TO 4
180   FOR Y=0 TO 9
190      READ BA%(X,Y)
200 NEXT Y,X
210 DATA    60,   15,    2,    1, 5600,   10,    0,    4,    0,    0
220 DATA    28,    9,    2,    4,    6,   28,    0,    4,    2,    0
230 DATA    24,    7,    3,    7,    2,    0,    0,    4,    2,    0
240 DATA    19,    7,    3,    4,    2,   46,    0,    2,   -2,    0
250 DATA    22,    8,    3,    7,    2,    0,    0,    2,   -2,    0
260 FOR X=0 TO 4
270   FOR Y=0 TO 9
280      READ BB%(X,Y)
290 NEXT Y,X
300 DATA    60,   15,    2,    1, 5600,   10,    0,    4,    0,    0
310 DATA    27,    9,    5,    5,    5,   31,    0,    4,   -2,    0
320 DATA    19,    8,    5,    7,    5,    0,    0,    4,   -2,    0
330 DATA    27,    7,    5,    5,    4,   45,    0,    2,    2,    0
340 DATA    19,    6,    5,    7,    4,    0,    0,    4,    2,    0
350 FOR X=0 TO 4
360   FOR Y=0 TO 9
370      READ BC%(X,Y)
380 NEXT Y,X
390 DATA    49,   15,    2,    1,  230,   80,    0,    8,    0,    0
400 DATA    31,    7,    4,    4,    5,   36,    2,   12,   -1,    0
```

```
410 DATA    31,    6,    4,    4,    4,   28,    2,    5,    2,    Ø
420 DATA    31,    6,    4,    4,    4,   26,    2,    3,   -2,    Ø
430 DATA    31,    7,    4,    6,    5,    Ø,    2,    1.    Ø,    Ø
44Ø '
45Ø CMD VOICE BA%,BA%,BB%,,,BC% : CMD PLAY "Y38,213"
46Ø '
47Ø '********************   RHYTHM DATA   ********************
48Ø '
49Ø FOR R=Ø TO 6 : READ RMA$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 1Ø,RMA$ : ERASE RMA$
5ØØ FOR R=Ø TO 6 : READ RMB$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 11,RMB$ : ERASE RMB$
51Ø FOR R=Ø TO 6 : READ RMC$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 12,RMC$ : ERASE RMC$
52Ø FOR R=Ø TO 6 : READ RMD$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 13,RMD$ : ERASE RMD$
53Ø FOR R=Ø TO 6 : READ RME$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 14,RME$ : ERASE RME$
54Ø FOR R=Ø TO 6 : READ RMF$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 15,RMF$ : ERASE RMF$
55Ø FOR R=Ø TO 6 : READ RMG$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 16,RMG$ : ERASE RMG$
56Ø FOR R=Ø TO 6 : READ RMH$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 17,RMH$ : ERASE RMH$
57Ø FOR R=Ø TO 6 : READ RMI$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 18,RMI$ : ERASE RMI$
58Ø FOR R=Ø TO 6 : READ RMJ$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 19,RMJ$ : ERASE RMJ$
59Ø FOR R=Ø TO 6 : READ RMK$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 2Ø,RMK$ : ERASE RMK$
6ØØ FOR R=Ø TO 6 : READ RML$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 21,RML$ : ERASE RML$
61Ø FOR R=Ø TO 6 : READ RMM$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 22,RMM$ : ERASE RMM$
62Ø FOR R=Ø TO 6 : READ RMN$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 23,RMN$ : ERASE RMN$
63Ø FOR R=Ø TO 6 : READ RMO$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 24,RMO$ : ERASE RMO$
64Ø FOR R=Ø TO 6 : READ RMP$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 25,RMP$ : ERASE RMP$
65Ø FOR R=Ø TO 6 : READ RMQ$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 26,RMQ$ : ERASE RMQ$
66Ø FOR R=Ø TO 6 : READ RMR$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 27,RMR$ : ERASE RMR$
67Ø FOR R=Ø TO 6 : READ RMS$(R) : NEXT R : CMD RHYTHM 28,RMS$ : ERASE RMS$
68Ø '                              (X1Ø)
69Ø DATA 1,MØØC6C6C6C6C6C6C6,MØØC6C6C6C6C6C6C6
7ØØ DATA R15KKKKKKKKKKK,MØØC6C6C6C6C6C6C6
71Ø DATA MØØC6C6C6C6C6C6C6,MØØC6C6C6C6C6C6C6
72Ø '                              (X11)
73Ø DATA 1,MØØC6C6C6C6C6C6C6,MØØC6C6C6C6C6C6C6
74Ø DATA R3ØKC5C6C6C6C6C6C6,MØØC6C6C6C6C6C6C6
75Ø DATA MØØC6C6C6C6C6C6C6,MØØC6C6C6C6C6C6C6
76Ø '                              (X12)
77Ø DATA 3,M28KC5C6C6C6C6C6,MØØC6C6C6C6C6C6
78Ø DATA L31KC5C6C6C6C6C6,MØØC6C6C6C6C6C6
79Ø DATA MØØC6C6C6C6C6C6,MØØC6C6C6C6C6C6
8ØØ '                              (X13)
81Ø DATA 4,MØØC6C6C6C6C6C6C6,MØØC6C6C6C6C6C6C6
82Ø DATA R28C6C6C6C6C6C6KC5,MØØC6C6C6C6C6C6C6
83Ø DATA M25C6C6C6C6C6C6KC5,MØØC6C6C6C6C6C6C6
84Ø '                              (X14)
85Ø DATA 4,M28KC5C6C6KC5C6C6C6.MØØC6C6C6C6C6C6C6
86Ø DATA MØØC6C6C6C6C6C6C6,R12KC5C6KC5C6KC5C6KC5C6
87Ø DATA M26C6C6KC5C6C6C6KC5C6,MØØC6C6C6C6C6C6C6
88Ø '                              (X15)
89Ø DATA 4,M28KC5C6C6C6KC5C6KC5C6,M13C6C6C6C6KC2KC2C6KC5
9ØØ DATA MØØC6C6C6C6C6C6C6,R12KC5C6KC5C6KC5C6KC5C6
91Ø DATA M26C6C6KC5C6C6KC2KC2C6KC5,MØØC6C6C6C6C6C6C6
92Ø '                              (X16)
93Ø DATA 4,M28KC5C6C6C6KC5C6C6C6,M13C6C6C6C6C6KC5KC2KC2
94Ø DATA MØØC6C6C6C6C6C6C6,R12KC5C6KC5C6KC5C6C6C6
95Ø DATA M26C6C6KC5C6C6C6KC5KC2KC2,MØØC6C6C6C6C6C6C6
96Ø '                              (X17)
97Ø DATA 4,M28KC5C6C6C6KC5C6KC5C6,M13C6C6C6C6KC2KC2KC2KC2KC5KC2KC2
98Ø DATA R12C6C6C6KC5C6C6C6C6,R12KC5C6KC5C6C6C6C6C6
99Ø DATA M26C6C6KC5C6KC2KC2KC2KC2KC5KC2KC2,MØØC6C6C6C6C6C6C6
1ØØØ '                             (X18)
1Ø1Ø DATA 4,M28KC5C6C6C6KC5C6C6C6,MØØC6C6C6C6C6C6C6
1Ø2Ø DATA MØØC6C6C6C6C6C6C6,R12KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5
1Ø3Ø DATA M26C6C6KC5C6C6C6KC5C6.MØØC6C6C6C6C6C6C6
1Ø4Ø '                             (X19)
1Ø5Ø DATA 4,M28KC5C6C6C6KC5C6C6C6.M13C6C6C6C6C6C6KC5KC2KC2
1Ø6Ø DATA MØØC6C6C6C6C6C6C6,R12KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5
1Ø7Ø DATA M26C6C6KC5C6C6C6KC5KC2KC2.MØØC6C6C6C6C6C6C6
1Ø8Ø '                             (X2Ø)
1Ø9Ø DATA 4,M28KC5KC5KC5KC5C6KC5C6C6,M13C6C6C6C6C6C6KC5KC2KC2
11ØØ DATA R23KC5KC5KC5KC5C6C6C6C6,MØØC6C6C6C6C6C6C6
111Ø DATA M26C6C6C6C6C6C6KC5KC2KC2,MØØC6C6C6C6C6C6C6
112Ø '                             (X21)
113Ø DATA 4,M28KC5C6C6C6KC5C6C6C6.M13C6C6C6C6C6C6KC5C6
114Ø DATA L3ØKC5C6C6C6C6C6C6C6,R12C6C6KC5KC5KC5KC5KC5KC5
115Ø DATA M26C6C6KC5C6C6C6KC5C6,MØØC6C6C6C6C6C6C6
116Ø '                             (X22)
117Ø DATA 4,M28KC5C6C6C6KC5C6C6C6,M13C6C6C6C6C6KC5KC5KC2KC2
118Ø DATA MØØC6C6C6C6C6C6C6,R12KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5KC5
119Ø DATA M26C6C6KC5C6C6KC5KC5KC2KC2,MØØC6C6C6C6C6C6C6
12ØØ '                             (X23)
121Ø DATA 4,M28KC5C6C6C6KC5C6C6C6,MØØC6C6C6C6C6C6C6
122Ø DATA L3ØKC5C5DC6C6C6C6C6C6,R12C6C6KC5C6KC5C6KC5C6
123Ø DATA M26C6C6KC5C6C6C6KC5C6,MØØC6C6C6C6C6C6C6
124Ø '                             (X24)
125Ø DATA 4,M28KC5C6C6C6KC5C6C6C6,MØØC6C6C6C6C6C6C6
126Ø DATA MØØC6C6C6C6C6C6C6,R12KC5C6KC5C6KC5KC5KC5KC5
127Ø DATA M26C6C6KC5C6C6C6KC5C6.MØØC6C6C6C6C6C6C6
128Ø '                             (X25)
129Ø DATA 4,M28KC5C6C6KC5C6KC5C6C6,MØØC6C6C6C6C6C6C6
13ØØ DATA L25KC5C6C6KC5C6C6C6C6,MØØC6C6C6C6C6C6C6
```

リスト続く

```
1310 DATA M26C6C6KC5C6C6C6KC5C6,M00C6C6C6C6C6C6C6
1320 '                              (X26)
1330 DATA 4,M28KC5C6C6C6KC5C6C6C6,M12C6C6C6KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2
1340 DATA M00C6C6C6C6C6C6C6,R12KC5KC5KC5KC5C6C6C6C6
1350 DATA M26C6C6KC5C6KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2KC2,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
1360 '                              (X27)
1370 DATA 2,M28KC5C6C6C6C6C6C6C6,M12C6C6C6KC2KC2C6C6C6C6
1380 DATA R25C6C6KC5C6C6C6C6C6,R12KC5C6C6C6C6C6C6C6
1390 DATA M26C6C6KC5KC2KC2C6C6C6C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
1400 '                              (X28)
1410 DATA 2,M28KC5C6C6C6C6C6C6C6,M12C3KC2C6C6C6C6C6C6C6
1420 DATA L30C3C6KC2C6C6C6C6C6C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
1430 DATA M26C3KC5KC2C6C6C6C6C6C6,M00C6C6C6C6C6C6C6C6
1440 '
1450 ' ********************   MAIN ROUTINE   ********************
1460 '
1470 FOR I=1 TO 6
1480 READ MC$(I)
1490 IF MC$(I)="*" THEN 1560
1500 IF MC$(I)="¥" THEN END
1510 NEXT I : READ RM$
1520 '
1530 CMD PLAY #5,RM$;MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
1540 GOTO 1470
1550 '
1560 NB=NB+1
1570 ON NB GOSUB 1600,1610,1620,1630,1610,1620,1640,1650,1660
1580 GOTO 1470
1590 '
1600 RESTORE   2240:RETURN
1610 RESTORE   2080:RETURN
1620 RESTORE   2310:RETURN
1630 RESTORE   2800:RETURN
1640 RESTORE   3440:RETURN
1650 RESTORE   2620:RETURN
1660 RESTORE   3710:RETURN
1670 '
1680 '**********************  MUSIC DATA  **********************
1690 '
1700 '                             ( A )
1710 DATA T96L16V10@MQ6O4RRF+F+F+8F+F+F+8EEF+E8E&E8GGG8GGG8GGGF+8F+&F+8F+F+
1720 DATA T96L16V10@MQ6O4RREEE8DDD8DDDC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A&A8>EE
1730 DATA T96L16V10@MQ6O3RRAAA8AAA8AA>DC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A&A8AA
1740 DATA T96L8@91V11@MQ8O2RRD&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D
1750 DATA T96L8@103V12@MQ6O5RRRRRRRRRRRRRRRR
1760 DATA T96L16V7@LQ8O5RRRRRRRRRRRRRRRR
1770 DATA V00X10V20X10V25X10V30X10V35X10V40X10V45X10V50X10V55X10
1780 '
1790 DATA F+8F+F+F+8EEF+E8E&E8GGG8GGG8GGGF+8F+&F+8F+F+
1800 DATA E8DDD8DDDC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A&A8>EE
1810 DATA A8AAA8AA>DC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A&A8AA
1820 DATA D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D
1830 DATA RRRRRRRRRRRRRRRD,RRRRRRRRRRRRRRRR
1840 DATA X11X12X13
1850 '
1860 DATA F+8F+F+F+8EEF+E8E&E8GGG8GGG8GGGF+8F+&F+8F+F+
1870 DATA E8DDD8DDDC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A&A8>EE
1880 DATA A8AAA8AA>DC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A&A8AA
1890 DATA @30V12O4DRDRDRDRDRDRDRDR,RRRRRRRRRRRRRRRR,F4F4F4F4F4F4F4F4
1900 DATA X14X14
1910 '
1920 DATA F+8F+F+F+8EEF+E8E&E8GGG8GGG8GGGF+8L8F+16&F+&F+
1930 DATA E8DDD8DDDC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8L8A16&A&A
1940 DATA A8AAA8AA>DC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8L8A16&A&A
1950 DATA DRDRDRDRDRDRDRDR,RRRRRRRRRRRRRRRR,F4F4F4F4F4F4F4F4
1960 DATA X14X15
1970 '                             ( B )
1980 DATA O4D&D&DD&D&D&D&DD&D&DD&D&D&D&D,O4F+&F+&F+G&G&G&G&GE&E&EF+&F+&F+&F+&F+
1990 DATA V10Q7O4D&D&DD&D&D&D&DD&D&DD&D&D&D&D,O4D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D
2000 DATA @66V10Q7O4F+&F+&F+G&G&G&G&GE&E&EF+&F+&F+&F+&F+,@13L8V13Q8O4@MRRRRRRRR
2010 DATA X14X14
2020 '
2030 DATA D&D&DD&D&D&D&DD&D&DD&D&D&D&D,F+&F+&F+G&G&G&G&GE&E&EF+&F+&F+&F+&F+
2040 DATA D&D&DD&D&D&D&DD&D&DD&D&D&D&D,<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D
2050 DATA F+&F+&F+G&G&G&G&GE&E&EF+&F+&F+&F+&F+,RRRRRRRRRRRRRF+F+G
2060 DATA X14X16
2070 '                             ( C )
2080 DATA L8V6Q5O4RRRRRRRRRRRRRRRR,L8V6Q5O3RRRRRRRRRRRRRRRR
2090 DATA V10O4D&D&D&D&D&D&D&DE&E&E&E&E&E&E&E,O4D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D
2100 DATA V10Q7O3A&A&A&A&A&A&A&AB&B&B&B&B&B&B&B,O4A&A&A&ARA>DD&D<B&BRRRGF+
2110 DATA X14X14
2120 '
2130 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRRRRRRRRRR
2140 DATA E&E&E&E&E&E&E&ED&D&D&D&D&D&D&D,<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D
2150 DATA >C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+<A&A&A&A&A&A&A&A,E&EEEA6G6A6F+&F+RRRF+F+G
2160 DATA X14X14
2170 '
2180 DATA RRRRRRRRRRRRRRR(EE)V5,RRRRRRRRRRRRRRR(BB)V5
2190 DATA D&D&D&D&D&D&D&DE&E&E&E&E&E&E&E,<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D
2200 DATA >F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+G&G&G&G&G&G&G&G,A&A&A&ARA>DD&D<B&BRRRRR
```

CBSソニー 07SH1676

```
2210 DATA X14X14
2220 DATA *
2230 '
2240 DATA C+&C+&C+&C+<B&B&B&B>D&D&D&D&D&D&D&D,A&A&A&AG&G&G&GA&A&A&A&A&A&A&A
2250 DATA E&E&F&ED&D&D&DD&D&D&D&D&D&D&D,<<A>A<A>A<G>G<G>GD>D<D>D<D>D<D>{DD}
2260 DATA A&A&A&AG&G&G&GF+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
2270 DATA >C+C+C+D16E16&EEDC+16D16&D&DRRR<F+F+G
2280 DATA X14X16
2290 DATA *
2300 '
2310 DATA C+&C+&C+&C+<B&B&B&B>D&D&D&DD&DC+&C+@LV6Q7
2320 DATA A&A&A&AG&G&G&GA&A&A&A&A&A&A&A@RV5Q7,E&E&E&ED&D&D&DD&D&D&D&D&D&D&D
2330 DATA <<A>A<A>A<G>G<G>GD>D4<<A>{DD}{DD}C+{C+C+}
2340 DATA A&A&A&AG&G&G&GF+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+
2350 DATA >C+C+C+D16E16&EEDC+16D16&D&DRRRF+F+F+
2360 DATA X14X17
2370 '                              ( D )
2380 DATA O4D&D&D&DE&EF+&F+G&G&G&G&G&GD&D16
2390 DATA O4R64D&D&D&DE&EF+&F+G&G&G&G&G&GD&D16
2400 DATA O4F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+G&G&G&G&G&G&G&G
2410 DATA O3B&BBB>C+C+F+&F+E&EE&EE&EG&G,O4D&D&D&D&D&D&D&DE&E&E&E&E&E&E&E
2420 DATA O5F+&F+RRRF+EF+G&GRRRF+&F+F+
2430 DATA X18X18
2440 '
2450 DATA C+&C+C+&C+D&DE&EF+&F+&F+&F+&F+&F+E&E16
2460 DATA R64C+&C+C+&C+D&DE&EF+&F+&F+&F+&F+&F+E&E16
2470 DATA G&G&G&G&G&G&G&GF+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+,AAAAAAEED&DD&DD&DC+&C+
2480 DATA E&E&E&E&E&E&E&ED&D&D&D&D&D&D&D,E&EE&EEF+GG16F+16&F&FRRRF+F+F+
2490 DATA X18X19
2500 '
2510 DATA D&D&D&DE&EF+&F+G&G&G&G&G&GD&D16,R64D&D&D&DE&EF+&F+G&G&G&G&G&GD&D16
2520 DATA F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+G&G&G&G&G&G&G&G,<B&BB&B>C+&C+F+&F+E&EE&EE&EE&E
2530 DATA D&D&D&D&D&D&D&DE&E&E&E&E&E&E&E,F+&F+RRRF+EF+G&G&GRRRF+F+
2540 DATA X18X18
2550 '
2560 DATA C&C&C&C&C&C&C&CV7Q4DDDC+&C+&C+&C+&C+16
2570 DATA R64C&C&C&C&C&C&C&CV6Q4DDDC+&C+&C+&C+&C+16
2580 DATA G&G&G&G&G&G&G&GV10B&B&BA&A&A&A&A,C&CC&CC&CC&C<AARA&AAA{AA}
2590 DATA E&E&E&E&E&E&E&EV10G&G&GE&E&E&E&E,E&EE&EEF+G&GA&A&A&A&A&ARR
2600 DATA X18X20
2610 '                              ( E )
2620 DATA V9@LQ7O4D&D&D&DF+E&EDE&E&E&E&E&E&E&E
2630 DATA V9@MQ7O3A&A&A&A&A&A&A&A>C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+
2640 DATA V9@RQ7O4D&D&D&DF+E&EDE&E&E&E&E&E&E&E,O4DRDRDRFF+DRDRDRDR
2650 DATA @13V11@MQ8O5D&DDD&D&DR<A>C+&C+C+R16<B16A&ARR
2660 DATA V12O5F+&F+F+F+&F+&F+RC+E&EEC+&C+&C+R<A
2670 DATA X21X18
2680 '
2690 DATA D&D&D&D&D&D&DD&D&DD&D&D&D&D,<B&B&B&B&B&B&BB-&B-&B-A&A&A&A&A
2700 DATA D&D&D&D&D&D&DD&D&DD&D&D&D&D,DRDRDRDRDRDRDRD{DD}
2710 DATA A&ABB&B&BRAB-&B-B-B-&B-&B-RR,B&B>DD16C+16D&DRDEDDF+16E16F+&F+
2720 DATA X18X19
2730 '
2740 DATA D&D&D&DF+E&EDE&E&E&E&E&E&E&E,A&A&A&A&A&A&A&A>C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+
2750 DATA D&D&D&DF+E&EDE&E&E&E&E&E&E&E,O4DRDRDRDRDRDRDRDR
2760 DATA >D&DDD&D&DR<A>C+&C+C+R16<B16A&ARR,F+&F+F+F+&F+&F+RC+E&EEC+&C+&C+RR
2770 DATA X21X18
2780 DATA *
2790 '
2800 DATA D&D&D&D&D&D&DD&D&DD&D&DRL16V10Q6@MO4F+F+
2810 DATA <B&B&B&B&B&B&BB-&B-&B-A&A&ARL16V10Q6@MO4EE
2820 DATA D&D&D&D&D&D&DD&D&DD&D&DRL16V10Q6@MO3AA,DRDRDRDRDRDRDRD{DD}
2830 DATA A&ABB&B&BRRB-&B-B-A&A&A&A&A,<B&B>DD&D&DRRD&DDD&D&D&D&D
2840 DATA X18X22
2850 '                              ( F )
2860 DATA O4F+8F+F+F+8EEF+E8E&E8GGG8GGG8GGGF+8F+&F+8F+F+
2870 DATA O4E8DDD8DDDC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A&A8>EE
2880 DATA O3A8AAA8AA>DC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A&A8AA
2890 DATA @91V11O2D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&DR{DD}
2900 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRRRRRRRRRR
2910 DATA X23X14
2920 '
2930 DATA F+8F+F+F+8EEF+E8E&E8GGG8GGG8GGGF+8F+&F+&F+
2940 DATA E8DDD8DDDC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A&A&A
2950 DATA A8AAA8AA>DC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A&A&A
2960 DATA D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D
2970 DATA @31L8V10@MQ8RRRRRRRRRRRRRRRR,@46L8V7Q6@MRRRRRRRRRRRRRRRR
2980 DATA X14X16
2990 '                              ( G )
3000 DATA L8V10Q6O5D&D&D&D<{B->C}D{DC}<B->C&C&C&C<{AB-}>C{C<B-}A
3010 DATA L8V10Q6O4F&F&F&F{FF}F{FF}FF&F&F&F{DE}F{FG}F,L8O3RRRRRRRR
3020 DATA @30V11O4B-B-B-B-B-B-B-B-AAAAAAAA,O3B-B-B-B-B-B-B-B-AAAAAAAA
3030 DATA O6D&D&D&D<{B->C}D{DC}<B->C&C&C&C<{AB-}>C{C<B-}A
3040 DATA X24X24
3050 '
3060 DATA B-&B-&B-&B-{GA}B-{B-A}GG&GB->E-{GF}E-{E-F}E-
3070 DATA D&D&D&D{DE}F{FE}DE-&E-GB->{E-D}C{CD}C,RRRRRRRRRRRRRRRR
3080 DATA GGGGGGGGE-E-E-E-E-E-E-F,GGGGGGGGE-E-E-E-E-E-E-E-
3090 DATA B-&B-&B-&B-{GA}B-{B-A}GG&GB->E-{GF}E-{E-F}E-
3100 DATA X24X24
```

リスト続く

```
3110 '
3120 DATA D&D&D&D<{B->C}D{DC}<B->C&C&C&C<{AB-}>C{C<B-}A
3130 DATA <F&F&F&F{FF}F{FF}FF&F&F&F{DE}F{FG}F,RRRRRRRRRRRRRRRR
3140 DATA B-B-B-B-B-B-B-B-AAAAAAAA,B-B-B-B-B-B-B-B-AAAAAAAA
3150 DATA D&D&D&D<{B->C}D{DC}<B->C&C&C&C<{AB-}>C{C<B-}A
3160 DATA X24X24
3170 '
3180 DATA L16G>DCD<B->D<A>D<G>DCD<B->D<A>D<A>EDEC+E<B>E<A>EDEC+E<B>E
3190 DATA G&G&G&GG&G&G&GA&A&AA&A&A&A&A,RRRRRRRRRRRRRRRR
3200 DATA GGGGGGGGA&A&AA&AAA&A,GGGGGGGGA&A&AA&A&A&A&A
3210 DATA L16G>DCD<B->D<A>D<G>DCD<B->D<A>D<A>EDEC+E<B>E<A>EDEC+E<B>E
3220 DATA X24X25
3230 '
3240 DATA <A>A<A>G<A>F+<A>E<L8{A+B>C}{C+DD+}{EFF+}L16V10Q6O4F+F+
3250 DATA A&A&AA&A&ARL16V10Q6O4EE,L16RRRRRRRRRRRRRRAA,AAAA&AAAA
3260 DATA A&A&AA&A&A&A&A,<A>A<A>G<A>F+<A>E<L8{A+B>C}{C+DD+}{EFF+}{GG+A}
3270 DATA X20
3280 '                            ( H )
3290 DATA O4F+8F+F+F+8EEF+E8E&E8GGG8GGG8GGGF+8F+&F+8F+F+
3300 DATA O4E8DDD8DDDC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A&A8>EE
3310 DATA O3A8AAA8AA>DC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A&A8AA
3320 DATA @91V11O2D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D
3330 DATA @103L8V12Q6O5RRRRRRRRRRRRRRRD,RRRRRRRRRRRRRRRR
3340 DATA V00X11X12V55X13
3350 '
3360 DATA F+8F+F+F+8EEF+E8E&E8GGG8GGG8GGGF+8L8F+16&F+&F+
3370 DATA E8DDD8DDDC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8L8A16&A&A
3380 DATA A8AAA8AA>DC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8L8A16&A&A
3390 DATA D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D&D@30V12
3400 DATA RRRRRRRRRRRRRRRR@66,@13V13Q8O4RRRRRRRRRRRRRF+F+G
3410 DATA X14X15
3420 DATA *
3430 '
3440 DATA D&D&D&D&D&D&D&DD&D&DD&D&D&D&D,<B&B&B&B&B&B&B&BB-&B-&B-A&A&A&A&A
3450 DATA D&D&D&D&D&D&D&DD&D&DD&D&D&D&D,DRDRDRDRDRDRDRDR
3460 DATA A&ABB&B&BRRB-&B-B-A&A&A@44V12Q6O3A&A,<B&B>DD&D&DRRD&DDD&D&D&D&D
3470 DATA X18X26
3480 '                            ( I )
3490 DATA V9O4D&D&DD&D&D&D&DE&E&EE&E&E&E&E
3500 DATA V9O4G&G&GF+&F+&F+&F+&F+A&A&AA&A&A&A&A
3510 DATA V9O3A&A&AA&A&A&A&A>C+&C+&C+C+&C+&C+&C+&C+,O4DRDRDRDDDRDRDRDD
3520 DATA O4D&DD>D&D&D&D<{F+&E}EDC+A&A&A&A&A,RRRRRRRRRRRRRRRR
3530 DATA X14X14
3540 '
3550 DATA D&D&DD&D&D&D&DD&D&DD&D&D&D&D,G&G&GG&G&G&G&GG&G&GF+&F+&F+&F+&F+
3560 DATA <B&B&BB&B&B&B&BB-&B-&B-A&A&A&A&A,DRDRDRDDDRDRDRDD
3570 DATA BAGB&B>DD{ED}{FE}{D<B}>D16<GA16&A&A&AA,RRRRRRRRRRRRRRRR
3580 DATA X14X15
3590 '
3600 DATA D&D&DD&D&D&D&DE&E&EE&E&E&E&E,F+&F+&F+F+&F+&F+&F+&F+A&A&AA&A&A&A&A
3610 DATA A&A&AA&A&A&A&A>C+&C+&C+C+&C+&C+&C+&C+,DRDRDRDDDRDRDRDD
3620 DATA >F+&F+&F+&F+F+6G6A6F+F+&F+&F+&F+&F+&F+&F+,RRRRRRRRRRRRRRRR
3630 DATA X14X14
3640 '
3650 DATA D&D&DD&D&D&D&DD&D&DD&D&D&D&D,G&G&GG&G&G&G&GG&G&GF+&F+&F+&F+&F+
3660 DATA <B&B&BB&B&B&B&BB-&B-&B-A&A&A&A&A,DRDRDRDDDRDRDRDD
3670 DATA R{GF+}{GG}{F+D}{<A>D}{<A>D}{FF+}{AA}{AF}{ED}{EF+}D&D&D&D&D,RRRR
3680 DATA X14X17
3690 DATA *
3700 '
3710 DATA D&D&D&D&D&D&D&DD&D&DD&D&DRL16V10Q6@MO4F+F+
3720 DATA <B&B&B&B&B&B&B&BB-&B-&B-A&A&ARL16V10Q6@MO4EE
3730 DATA D&D&D&D&D&D&D&DD&D&DD&D&DRL16V10Q6@MO3AA,DRDRDRDRDRDRDRD{DD}
3740 DATA A&ABB&B&BRRB-&B-B-A&A&A&A&A,<B&B>DD&D&DRRD&DDD&D&D&D&D
3750 DATA X18X22
3760 '                            ( J )
3770 DATA O4F+8F+F+F+8EEF+E8E&E8GGG8GGG8GGGF+8F+&F+8F+F+
3780 DATA O4E8DDD8DDDC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A&A8>EE
3790 DATA O3A8AAA8AA>DC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A&A8AA,@30V12O4DRDRDRDRDRDRDRDR
3800 DATA @91V8Q8O2D&D&D&D&D&D&D&DRRRRRRR{DD},RRRRRRRRRRRRRRRR
3810 DATA X23X14
3820 '
3830 DATA F+8F+F+F+8EEF+E8E&E8GGG8GGG8GGGF+8F+&F+8F+F+
3840 DATA E8DDD8DDDC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A&A8>EE
3850 DATA A8AAA8AA>DC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A&A8AA,DRDRDRDRDRDRDRDR
3860 DATA D&D&D&D&D&D&D&DRRRRRRR{DD},RRRRRRRRRRRRRRRR
3870 DATA X14X16
3880 '
3890 DATA F+8F+F+F+8EEF+E8E&E8GGG8GGG8GGGF+8F+&F+8F+F+
3900 DATA E8DDD8DDDC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A&A8>EE
3910 DATA A8AAA8AA>DC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A&A8AA,DRDRDRDRDRDRDRDR
3920 DATA D&D&D&D&D&D&D&DRRRRRRR{DD},RRRRRRRRRRRRRRRR
3930 DATA X23X14
3940 '
3950 DATA F+8F+F+F+8EEF+E8E&E8GGG8GGG8GGGF+8F+
3960 DATA E8DDD8DDDC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A
3970 DATA A8AAA8AA>DC+8C+&C+8CCC8<BBB8B-B-B-A8A,DRDRDRDRDRD>D<D16DD16
3980 DATA D&D&D&D&D&D&D&DRRRRRRRR,"RRRRRRRRRRRRRRRRY38,207"
3990 DATA X14X27X28
4000 DATA ¥
```

COME ON REQUEST!

コーナーに対する意見・感想、またはリクエストしたい曲などをはがきに書いて、下記のところまで送ってネ。毎月抽選で、ポプコムのロゴ入りシャーペン、または特選マジックカッターをプレゼント。こいつでキミもニッコリだ!!

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル
㈱ 新企画社 ポプコム編集部
「強矢邦生のミュージック・パビリオン」係

イラスト／オオシオトモコ

Dr.クッチー 特別版

アイドル探検隊

第3回 姫乃樹リカちゃんの巻

みなさんハロハロー！　今回はどどーんと特別企画!!
いつもニコニコのリカちゃんと、動物探検隊を結成。
あまり知られてないステキな動物公園へいざ出動だ。
レポートふう第3回！ どーなることか!?

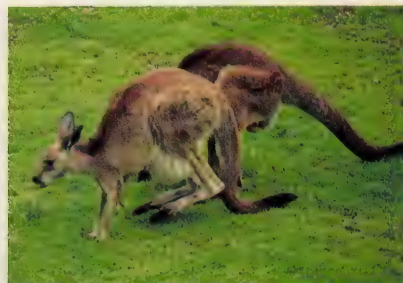
千葉動物公園探検記

9月7日、くもり時々晴れ!!

ハァ～イ！　ミナさんお久しぶり。アイドル専門家のミスター・ロバートデス。今回登場のカワイ子ちゃんは、今年の初めにデビューしてから、メキメキ頭角をあらわしてきた姫乃樹（ひめのき）リカちゃーん!! で今回は、特別企画（きかく）として、リカちゃんに千葉動物公園で遊んでもらおう――と思いマス。私ロバートは、そのリカちゃんの行動を、逐一（ちくいち）レポートするのでヨロシクお願いしまァース。

時は9月7日、この日東京はあいにくのくもり空。私はリカちゃんをお迎（むか）えに、六本木のラジオ日本へ向かいましタ。「お疲（つか）れさまでした♡」と、リカちゃんはラジオのお仕事を終えて登場。そこへ、待ちぶせしていたファンの子が、30～40人群がってきマス。ところがリカちゃん、疲（つか）れているにもかかわらず、笑顔でサインに応じたり、いっしょに写真を撮（と）ったり大盤（おおばん）ぶるまい。ン～～、ファン思いデスネ。

そしてリカちゃんは、一路千葉へ。車の中で動物のことをきくと……。

「動物はみ～んなスキ！　え？　犬とネコどっちが好きかって？　両方とも好きだけど、うーん、どちらかといえば犬！」

その途中、リカちゃんおすすめのファミリーレストラン（なんでも北海道では有名なお店とか）でお食事。

「うわぁ！　どれにしよーかなあー♡」

てな調子で食事をすませ、午後３時半に千葉動物公園に到着！

「あ！　見て見てゾウが寝てるよー。きゃー、おっきー!!」

とか大はしゃぎのリカちゃん。ところが残念ながら、天気が悪いので、ゾウやキリンさんなどの動物は、すでに飼育舎に入れられていたのでしタ。けど動物公園さんのご好意で、ウサギちゃんやヒヨコちゃん、ヒツジさんなどを出してもらえマシタ。

「キャ～、ウサギのお目々ってカワイイ。ほんと人間の目みた――い。？　あ、この子心臓がドキドキいってるヨ。きんちょうしてるのかナァ？」

そこでリカちゃん、やさしくやさしくウサギちゃんをだきしめマス。う～ん、ウサちゃんもリカちゃんになついたみたいデスネ。とにかくリカちゃんも、動物カワイカワイで大ハシャギ。

「じゃ、大きい動物いないんなら、リカが動物のまねしてあげる」

といって、いろいろな動物のポーズをとってくれましタ（➡写真だヨーン）。

それにしても千葉動物公園は、キレイで思いっきり広いのデス。公園内を移動するたびに、リカちゃんはいろんな動物を見て大喜びしていマース。

「動物園には、あんまり来たことがないんですヨ！」

と、リカちゃんはうれしそーにしていマース。穴から顔を出すミーアキャットを見ては大ハシャギ。アライグマを見つけては、

「あ、あのアライグマ、森山さん（カメラマン）にそっくり――!!」

とか無責任なことをいったりしておりやーす。ただ、急がないとどんどん日は落ちていきマース。

次にリカちゃんには、子どものヒツジをだいてもらいまシタ。

「あーん、ヒツジの毛って、意外とかたいんだー！」

しかも子ヒツジとはいえ、けっこう力は強い。リカちゃんピーンチ!!

（次のページへ続きマース。☞）

……しかし、なんとか力ずくでヒツジを押さえこんだリカちゃん。ヒツジはメヘヘヘ／と鳴いております。

「あーん、かわいそおだよお、鳴いてるよぉ／」

しかし飼育係の人のだいじょーぶということばに、リカちゃんひと安心。ひきつりながらもスマイルをくれましタ。

次に登場はヒヨコちゃん。黄色いのやら黒いのやら、いっぱいいます。

「だいじょうぶかなァ、つぶれたりしないかなァ……」

と、おそるおそる手をのばすリカちゃん。ヒヨコはピヨピヨと鳴いてマース。

「あ、この子たち、なまいきに羽がある。……逃げちゃわないかなァ（と、おそるおそる手をのばすリカちゃん）。あ、あったかーい」

リカちゃんは、すっかりヒヨコが気に入ったようす。両手でなでなでしたり、チュッてやったり（だれデスカ？　うらやましーなんていってるのは）してマース。

さーて、そんな感じで楽しくやってるうちに、だんだん日も暮れてきましタ。動物たちとも、お別れの時間ですネ。

「おっきい動物がいないのは残念だったけど、おもしろかったァ」

とリカちゃん。では最後になっちゃったケド、リカちゃんにきいたいろいろなことを紹介しちゃいましょ。

「今年の2月にレコードデビューしてから、ファーストアルバム、ファースト写真集、ファーストコンサートなどなどいろんなことがありました。とくに8月のコンサートは、大もりあがり大会でしたネ。全部で23曲も歌ったんですけど、もう、こんなにたくさんの曲を歌ったのは初めてで、大変でした」

さすがに23曲というのは、タイヘンでしたネ。はじめてのコンサートですし。

「けど、とっても感動したことがあるんですヨ。東京のコンサートは8月23日で、ファーストアルバムの発売後2日目だったんですけど、みんな詞を覚えてくれてて、いっしょに歌えてすごくうれしかったですね」

ウンウン、みんなリカちゃんに命をかけているワケですねェ。

「最初は、ステージであいさつしたときにみんながこたえてくれなかったらどうしようかとか、とにかく不安でイッパイでした。ただ、結局MCでアドリブとかもできて、ホッとしました」

なるほど。では、これからファンのみなさんの応援にこたえるため、どんなことをしていきたいデスカ？

「ハイ。とにかく新曲も、また今までとは少しちがう歌なんですし、これからもどんどん今までにない曲も歌っていきたいですね。——なんていうのか、コンサートにしろなんにしろ、少しずつ自分のレパートリーを広げていって、一回りも二回りも、自分のワクを広げていきたいと思います。みなさん、これからもリカのことを見守っていてください」

とのコトでした／　そしてリカちゃんは、千葉動物公園にお別れを告げたのでした……。

リカちゃんのサイン入りTシャツ&色紙プレゼント

R／ハーイ／　今月は、リカちゃんのサイン色紙とサイン入りTシャツをどどどーんとプレゼントしちゃいマース。

●リカのサイン入りTシャツ＝5名
●リカのサイン色紙＝5名

官製はがきの裏に、希望商品名を明記のうえ、①アイドル探検隊でとりあげてほしいアイドル名。②Dr.グッチーへの質問。③このページへの注文、感想。これらの質問に答え、〒101　東京都千代田区神田神保町3－3－7　昭和第2ビル㈱新企画社内ポプコム・Dr.グッチー11月号プレゼント係へ。11月8日の消印有効デス／

質問箱採用分には、優先的に商品をさしあげまース。

リカちゃん大図鑑

大図鑑とゆーよりは、リカちゃん年表デース。そして、今まで発売されたレコードもどーんと紹介しちゃいマス。これさえ覚えれば今度の試験もダイジョーブ(?)。では、いってみまショ――!!

硝子のキッス
B面=涙と針と風の糸

ときめいて
B面=ニュートンの林檎

もっとHurry Up
B面=ハートの翼

Fairy Tale
ファーストアルバム

ハーイ、このページでは、リカちゃん年表と題して、彼女の歴史を追っかけていきまショ! まずは昨年87年から!!

5月 東大5月祭にてマドンナとして選ばれる。

7月「MOMOCO」の人気投票で1位に選ばれる。

8月 全国サマーキャンペーン開催。

10月 中野文化センターにてバースデイコンサート。

12月 青山ベルコモンズでファンの集い。

そして今年、1988年!

1月 デビューキャンペーン全国15カ所にて1000人を動員。

2月 デビューシングル「硝子のキッス」発売。劇場アニメ『めぞん一刻』の主題歌に使われる。

4月 グリコ・ジャイアントアイスのテレビCF決定。ラジオ番組「おしゃべりサラダ」スタート。

5月 シングル第2弾「ときめいて」。「姫乃樹リカ写真集～こっちむいてリカだよ」(撮影=森山成雄)。

アンバランスに抱きしめて
B面=そよ風のささやき
NOW PRINTING

6月「ときめきバストリップツアー」。

7月 シングル第3弾「もっとHurryUp」発売。日通ペリカン便のCFソングに決定。

8月 21日、ファーストアルバム『Fairy Tale』発売。
23日、日本青年館(東京)と29日厚生年金会館(大阪)でファーストコンサート。

11月 第4弾シングル「アンバランスに抱きしめて」発売予定(11/3)。
なお、レコードはすべてキティレコードより。(シングル=700円、シングルCD=1000円)

千葉動物公園ってどんなとこ?

ハーイ! 今回の特別企画はいかがでしたかァ? 千葉動物公園は、完成して間もないキレイな場所でデートにも最適なのデース。

所在地=千葉市源町280(TEL=0472-52-1111)JR千葉駅より、動物公園行きのバスで20分。開園時間は午前9時30分～午後4時まで。入園料は高校生以上500円、小・中学生が100円(小学生未満は無料)デス。休園日は毎週月曜日と12月29日～1月3日の間、みなさん、ぜひ一度は行ってみてくださいまし!!

撮影=森山成雄 スタイリスト=弓桁里美
協力=千葉動物公園

ANIMATION VIDEO ドクトルグッチーの
今月のこれがイチバン

秋まっさかり！　秋休みはないけど気を落とすな!! この秋もオモシロビデオがめじろおしだ！　アニメだけでなく、どくどくビデオも勢ぞろい。さ〜て、今月もイッキに全9タイトルをどどーんと紹介じゃ。

魔道士ラーは、この世を魔界に売りわたさんとする。ラーに父を殺された京也はラーに立ち向かう。

新宿は魔界と化した！
魔界都市―新宿

巨大な魔方陣が新宿をのみこみ、邪悪に魂を売りわたした者が無限の力を手に入れたとき、世界は邪空間と化す。モダンホラーの鬼才、菊地秀行デビュー作のアニメ化!!

今月はのっけからヘビーな作品で迫るぞ！

（本文中、ドクトルグッチーはG、アシスタントのミポリンがMだよーん）

M／どーも、アシスタントのすずきミポリンです！

G／今月も元気じゃのー。じゃ、さっそく『魔界都市―新宿』の紹介をしてもらお。

M／はい、ホラー作家の第一人者、菊地秀行原作（朝日ソノラマ刊）作品のビデオアニメ化です。アニメーション製作は、質の高い作品を作ることで知られるマッドハウスです。

G／わしがストーリーを紹介しよう。時は近未来、新宿は、新宿のみを襲った魔震（超直下型巨大地震）のため、ほかの地区から隔離され、魔物のうごめく魔界都市と化していた。そして、それから10年後、魔震を起こした張本人、魔道士ラーが、長い眠りから覚めようとする。それに対抗できるのは、かつてラーと戦ったことのある霊能者、十六夜弦一郎の息子である京也。美少女さやかとともに、新宿の街へと潜入するが……。

M／うーん菊地さんの作品らしい、どくどくシーンの連続。だ――ッ、たまらんぜ――ッ!!

G／これこれ、口が悪いのぅ。

M／エヘヘ。

G／とにかくスーパーアクションの連続。刺激のほしい人には、おすすめの極楽地獄の究極ビデオじゃ！

M／発売は10月25日、定価1万4800円、ジャパンホームビデオさんからです。

G／うーむ！　期待しとるぞわしゃ!!

魔界降臨の時が迫りつつある。

魔界都市のドクターメフィスト。

魔道士レヴィ・ラーの陰謀が再び……。

魔道士に奪われた父を救おうとする娘さやか。

京也とさやかは、ともに魔界都市へと潜入する。

今ここに物語は幕を閉じる

ガルフォース3 スターダストウォー

前2作の謎がすべて明らかになるときが来た！宇宙章・完結編、ガルフォースたちの運命は!?

はてしなく続くソルノイドとパラノイドの戦い。この両種族に秘められた謎とは……。

彼女たちもまた、激しい戦いの中へ…。

G／さて。次は、いよいよ大詰めを迎えた『ガルフォース3』じゃな。
M／ハイ。これは前2作の完結編ということで、これまで謎とされていた部分がついに明かされるのでーす。
G／というと？
M／ソルノイドとパラノイド両種族の起源とか、なぜガルフォースたちは戦ってきたのか、種族融合計画の真相は、とか。
G／なるほどなるほど。
M／2作目に登場した5人に加えて、アンドロイド・キャティのオリジナルも出てくるんです。
G／彼女が物語のカギを握っとる……。
M／そーなんです。CBS・ソニーより11月2日発売。定価1万1800円です。

神か？　悪魔か!?

竜世紀—神章

AD1990年、璃子。平凡な高校生の彼女が望んだものは、世界の破滅!?

M／これは、「レモン・ピープル」に連載された竜騎兵原作のアニメ化なんです。
G／ウム。単行本『ドラゴン・ブリーダー』（久保書店）にも収録されておる。
M／監督に福本潔。作画監督は北爪宏幸と、ドラゴンのみ越智博之でーす。
G／スタッフもなかなかのものじゃな。
M／1990年、世界各地に突如、竜が出現。各国の軍隊はかれらを次々と殺していく。そんななかで、ヒロイン璃子は殺された竜の卵を見つけ、竜の子カーマインをひそかに育てて……とお話は始まるんです。お話の背景には神と悪魔の戦いもあって神章と魔章、2巻構成の予定なんです。
G／で、今回の神章は久保書店より予価8800円で10月26日発売予定なんじゃ。

璃子はなぜかクラスになじめない。

なかなかの美少女だけど、性格のほうはかなり屈折したものがあるみたい。こんなにかわいいのに。

璃子の竜、カーマイン。

世界各地に突然出現したドラゴン。

璃子はひそかに竜の子を育てた。

早くも3回　ドクトル・グッチーの アニメ質問箱

G／あなたの悩みにズバリ答えるアニメ質問箱。今回は、静岡県の丸裕之クン（16歳）から。
Q／世界名作劇場（フジテレビ系、日曜夜7時30分）で以前放映されていた「牧場の少女カトリ」と「不思議な島のフローネ」の原作名と、作者を教えてください。
G／ズバリお答えしよう／　まず「牧場の少女カトリ」。原作はフィンランドの作品で“PAIMEN PIKKA JA EMANTA”。原作者はAuni Nuolivaara。もう1作、「不思議な島のフローネ」は、原作はスイスの“DER SCHWEIZERISCHE”。原作者は、Johann David Wyss。なお、両方とも翻訳出版の状況は不明だそうじゃ。では丸クンには、希望商品のテレカを無条件でプレゼント／　わしの色紙も送るからの//　ではまた来月//

どくどくビデオ大会

夏はとっくのむかしに終わっちゃったけど、季節にカンケーなく、スカッとするにはどくどくビデオがイチバン! とりあえず今回は、ロバートおすすめの3作品を紹介。行くぞ、どくどく!

好評につきホラービデオ特集第2弾!

東映ビデオより好評発売中。定価1万4800円。

ヘル・レイザー

ホラー小説界の若き大魔王 クライブ・バーカー野心作

G/謎のパズルボックス『ヘル・レイザー』。はたしてそれは本当に究極の快楽をもたらしてくれるのか? 欲望にほんろうされる人間どもの絶叫がこだまする……。それを子守歌に満足の微笑を浮かべ、さらなる惨劇を夢見る者・魔道士とは……。

R/これが真のホラーです。もっと鮮血を!

サイバーパンクショック。

早くも第2弾が公開待機中。

松竹ホームビデオより好評発売中。定価1万4800円。

ミュータント・ウォー

くつがえるかミュータント支配!? 新世代SFXアクション!!

R/地球にボスは2人もいらない! どちらか一方が死滅するまでは、戦いに終わりは来ない……。たび重なる核戦争の果て、地球の支配権をかけ、きょうもミュータントと人類の血が流される。ことばを捨て、ひとり戦う男ハリー・トレント。大地をふるわす銃声が彼の咆哮なのデース。

ミュータント軍団新規構成員募集中。

スリリングな展開でコーフン度◎。

ミュータント・ゾーンの地獄の番人バイオ・モンスター。その巨大感に目がくらむぞ!!

CBS/フォックスビデオ。10月20日発売。定価1万6500円。

ノーマッズ

彼らに近づくな! 影の民 イヌアツ・ノーマッズとは

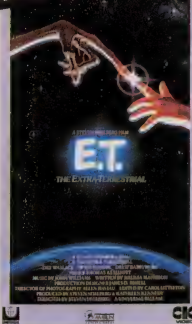
G/深夜、救急病院に運びこまれた血まみれの人類学者。彼は女医に謎のことば"イヌアツ"といい残し息絶える……。

その日から女医は彼の戦慄の体験を幻覚で見るようになる。彼は何を見たのか……? これぞ真のホラー、知的恐怖じゃ。スプラッターとは一線を画しておる。な、ロバート!

モンスターなしでも十分コワイ。

パンクスを悪者にしないで。

触らぬ神にタタリなし。

お口直しに…

CIC・ビクター。10月17日定価1万500円で発売予定。

E.T.

今年のE.T.は辰年です カンケーないけど……

M／ワタシ映画館で見て3回泣いちゃいましたよ。エリオットとE.T.の友情が感動♡
G／ウンウン、いろんな亜流が出たが本家はやっぱり特別じゃな。人類もいーかげんで下らない人種問題をなくさんと異星人に笑われるぞ。続編を作らんところがいさぎよいのお。
M／ワタシもE.T.と友だちになりたーい／

M／あーワタシもE.T.と友だちになりたーい／

おまけアイドル

東宝ビデオより好評発売中。定価1万1000円。

藤子不二雄の
バケルくん
畠田理恵の魅力たっぷり！

R／アイドル起用で毎回好評だった月曜ドラマランドのビデオ化第3弾デース。原作は、藤子不二雄Ⓕの同名マンガ。秘密の変身人形を宇宙人からもらったかわりちゃんが大活躍。
主演の畠田理恵はモモコクラブ出身。ナントデビュー2カ月目でやった作品ナンデス。しかも1人2役までこなしちゃってマース。

学校に向かう途中、泥棒を追いかけるはめになるが……。

NOW PRINTING

CBS・ソニーより11月21日定価4800円で発売予定。

小沢なつき
初めての体験

R／テレビ版「花のあすか組！」（終わっちゃってザンネンデース）のミコ役でおなじみだった小沢なつきチャンの1stビデオの登場デス!! 沖縄、オクマ、伊之島でのロケーションを敢行し、いろんななつきチャンが楽しめマース!! 収録曲は、「風のデッサン」、「追いかけて夏」、「女の子の植物図鑑」ほか、全8曲!!

なつきの魅力たっぷり 待望の1stビデオだ!!

なつきの魅力が、はちきれそう!!

ドクトル・グッチーのおまけコーナー

G／いや、先月はビデオ速報をお休みしてすまんかったのォ／ 今月はドーンといくぞ。
●おどろけ／ あの田中芳樹原作の壮大なスペースオペラ『銀河英雄伝説』が、全130本のビデオシリーズになる／ とりあえず、第1期全26本は12月21日より、毎週1本の予定でキティエンタープライズより発売される。しかも1本2500円で、通信販売のみとか。詳細は追って知らせる。えらいこっちゃ!!
●ビッグコミックスピリッツに連載されていた『CRTNGフリーマン』がビデオアニメに。11月25日、東映ビデオより発売。
●大人気のビデオシリーズ、『バブルガムクライシス』の5本目が製作中で、12月末に発売予定。未来の必殺仕置人〝ナイト・セイバーズ〟の戦いを描くこの作品、全13本の製作が決定したそうな。発売は東芝EMI。
●あの高橋留美子原作の『1ポンドの福音』は、12月2日発売をめざして現在製作急ピッチで進行中。もちろん〝るーみっくわーるど〟シリーズの1本で、発売はビクター音産から。
G／と、いうわけで新作大作がめじろおし／
いったいどーなるかわからないビデオアニメ界。近いうちに、ビデオアニメの傾向と対策特集をやるつもりじゃ。期待せよ／

くるんまの

I LOVEアーケードゲーム

秋風がここちいい季節になったね。食べ物もうまくなるし、かといって太りたくないし……、わたしにとってはツライ季節でもありりんすよ。ま、ゲームでもやって、気をまぎらわすしかないかもね。

今回初めて、本誌で紹介するジャレコさんのゲームであ〜る。なっかなかスルドイゲームであるぞ。みなしゃん。これを機会に、ゲーセンでジャレコさんのゲーム見たらトライするようにね。

またまた忍者もの。だけどちょっとちがう

先月の特集であつかったアイテムの『最後の忍道』に続いての忍者もの。またか！と思うだろうけど、これはちょっとちがうぞ。だって、このゲームの主人公は、日本だけじゃなくって、アメリカやアフリカなんかにまで行って、敵と戦っちゃうんだもん。オシャレよ。

んで、そのオシャレなゲームのストーリーね。

——伊賀の里に代々守られていた、それぞれに1つの忍法が書いてある5つの密書（巻物）〝王神の書〟が、何者かに奪われてしまった。そこで、日本じゅうの伊賀忍者が「これは大変だ！」ということで、いろいろと捜しまわった。しかし、1つの密書と世界地図しか発見できなかったので、最後の頼みの綱、若者カザンがそれらを捜し出すことに。1つの密書と、世界地図だけ持ったカザン、はたして残りの4つを発見できるであろうか——。

というように、主人公は伊賀忍者のカザン。アメリカ（ステージ1）のインディアンやアフリカ（ステージ2）

カザンがわたされた世界地図。英語で書いてある。

ステージ1、アメリカ。真ん中の矢印の方向に進むのだ。んでもって、敵はインディアン。斧で攻撃してくるぞ。

キャー、いい男、カザンって

インドには変わった敵がいっぱいいる。

アイテム

の未開部族、ギリシア（ステージ3）中世の兵士やインド（ステージ4）の象とかと戦わなくてはならない。それでもって、このあと日本（ステージ5）があるんだけど、これは今回教えられないのだ。ゴメンネ。

さて、カザンの攻撃法だ。彼は最初、剣しか持ってない。でも、各ステージには秘密の部屋におじいさんが必ず1人いて、その部屋に入ると手裏剣、鎖がま、苦無をくれる。いちばん強いのはもちろん苦無なんだけど、一度死ぬと鎖がまにもどっちゃうから気をつけて。

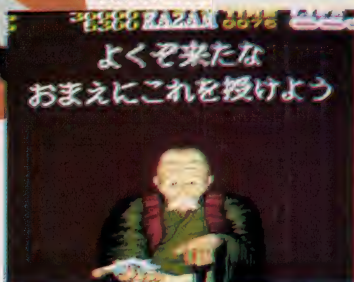
で、このゲームのウリの一つである忍法について少し説明しよう。

下の写真にもあるように、忍法はいろいろあって、最初にカザンがもっているのが「火炎玉」。ステージ1をクリアするともらえるのが「風雪波」。ステージ2では「火山道」、ステージ3では「爆風電」。写真で見られないヤツでステージ4でもらえる「地神龍」（画面上の敵一掃）がある。

忍法の使い方は、通常の攻撃で使うボタンを押しっぱなしにして、画面下にある忍法のゲージをいっぱいにし、パッとはなすことによって使える。使い分けは、ゲージの下にある矢印（左から順に弱い忍法〜強い忍法）の好きな位置まで押すとできるぞ。

さあ、それではみんなやってみてネ。といって終わろうと思ったけど、もう少しキャラクターの説明をしておこう。ボスキャラについてね。これも写真にあるよーに、トーテムポールやケンタウロス、阿修羅などいるけど、ステージ1のボス、ジェロニモ族の巨人とトーテムポール以外は、一度殺しただけじゃ死なない。3変化するのだ。だから、やっつけたと思って前に突進すると死んじゃうから気をつけよう。

ステージ2のボス「トーテムポール」。口から攻撃してくる。

これは手裏剣。本文にもあるように、手裏剣→鎖がま→苦無の順にくれる。

武器をくれるおじいさんがいるところ。これはアメリカ。前のステージとも国に合わせた部屋のつくりに……。

ステージ3のボス「ケンタウロス」

忍法

全部で4種類。使いやすいのから攻撃力のあるもの、あまりないもの、などいろいろある。

火炎玉

火の玉を前方に発射する。

風雪波

吹雪を前方に発射する。

火山道

四方に火柱を発射する。

爆風電

主人公を中心に大爆発する。

ステージ4のボス、阿修羅。

こちらも、今回が本誌初めての登場となるデータイーストさんの作品。パッと見た感じは、ただのヘリ・シューティングにしか見えないが、どっこいひと味ちがう、ユニーク設計がウリのゲームなのである！

シーンクリアするごとに、司令官が新しい命令やはげましのことばをくれる。

オラオラオラー。そこのけそこのけヘリちゃん通る。

まるで、○○隊の潜水艦のような敵も出てくる。憎たらしさをこめて、やっつけよう！

データイーストのゲームがデータイースト

199X年、世界の軍事バランスは非常に不安定になっていた——。

そんな情勢のなか、中東の小国「ヴェラグ」が、現在の技術でははかり知れないほどの、超兵器を有していることが偵察衛星スカイアイズにより判明。不審に思った軍部は、あらゆる方面からの調査を開始した。

数カ月後「ヴェラグ」の背後に「ビッグバレイ」と名のる謎の秘密結社が存在することが調査の結果、明らかになる。

軍首脳部は、「ヴェラグ」と「ビッグバレイ」の連合軍の野望に対し、最新鋭局地戦用ヘリコプター〝コブラ〟を投入することを決定した。コードネームは〝コブラコマンド〟。目的は、「ヴェラグ」領内に侵入し、「ビッグバレイ」の正体を明らかにして、彼らの世界征服の野望を打ちくだくこと。

いま、戦術輸送機の中で〝コブラ〟は戦場の鼓動を感じていた……。

といったストーリーにより、キミたちは、このヘリ・シューティングを開始するわけだが、断りを1つ。これは、同社から出た同名のレーザーディスクゲーム（4年ぐらい前）と、今度の10月14日に出る、やはり同名のファミコンゲームとは、全然内容がちがう。その点、おまちがいのないように。

さて、それではゲームの内容に移ろう。

マイキャラ〝コブラ〟が最終的にたおさなければならないのは、超兵器である戦艦ヴェノンズ・アイアン。だが、それにたどり着くまでには、14機のボスキャラと、数多くのザコキャラと戦わなければならず、大変きわまりない。

しかし、このゲームには、データイーストさんのユニークで親切な設計がほどこされているので、〝ハマリ〟が少なくな

これが、コンティニューしたときに現れる、アイテム選択画面。

アイテム・ビームキャノン。百万馬力だ！

アイテム・1000ポイントボーナス。

最後の最後で死ぬと、こーんなにいろんなシーンが選べる!

勝ったぁ～負ぁ～けたと～お、さわぐじゃ、んないい～よ～。

いまいるところが、敵の死角。でも、このままでは敵もたおせない。

このミノ虫みたいなミジンコみたいなのキモイ。

っている。

たとえば、ボスと対面して、少し戦ったのに死んでしまった場合。この場合は、ボスのダメージカウンターが、マイキャラが死ぬ前のダメージを記憶(きおく)しておいて、再び挑戦(ちょうせん)してもその続きから始められるというもの。また、もう2つほどあって、1つは、ある程度進んだのに死んでしまってコンティニューするとき、クリアしたシーンがすべて表示されて、今まで通ったシーンなら、どこでも好きなところから始められること。だから、もう少し手前にもどってアイテムをとりもどしてから戦うこともできるわけだ。コンビニエンスストアみたいでしょ。

残りの1つは、コンティニューするシーンを選んだあとで表示される、パワーアップアイテムのなかから好きなものを1つ選んでいい、というサービスシステム。どんなに進んでも、アイテムが少ないと危険が多いから、これはうれしいシステムだ。

んでは、今度は各ステージの説明をしましょう。

まず、このゲームは密林地帯→砂漠(さばく)地帯→「ヴェラグ」艦隊(かんたい)がいる海上→遺跡(いせき)地帯→山岳(さんがく)地帯の5カ所を通らなければならないようになっていて、しかも、各エリアは3シーンずつに分かれているので、計15カ所(15ステージ)をクリアしなければならない(うち、各シーンの3シーン目はすべて敵の地底基地となっている)。

敵キャラは、主に小型ヘリ、大型ヘリ、戦闘機(せんとうき)、戦車、高射砲(ほう)、戦艦(せんかん)など。それぞれ独特のデザインで描(えが)かれているのだ。

で、ボスキャラには、大型戦闘機(せんとうき)、大型戦車、大型戦闘(せんとう)ロボット、などがいる。いずれも弾(たま)数が多いし、なかなかカタイときている。んだから、ここでさっきのコンビニエンスシステムが生きてくるのだ。

では、アイテムの紹介(しょうかい)。アイテムには、5つの種類があって、アイテムを持った敵キャラをやっつけると出てくる、フットボールの形をしたカプセルをとると入手できる。赤いカプセルが対空砲(ほう)で、緑が対地ミサイルのパワーアップ、青がスピードアップのカプセルだ(各々、3段階までパワーアップ)。

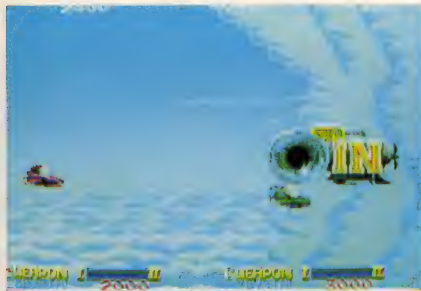
ほかに左ページの写真にあるように、『R・タイプ』でいうところの波動砲(ほう)、ビームキャノンを使えるようになるアイテムと(これは死ぬまで使える)、1000ポイントのボーナスがもらえるアイテムもあるのだ。

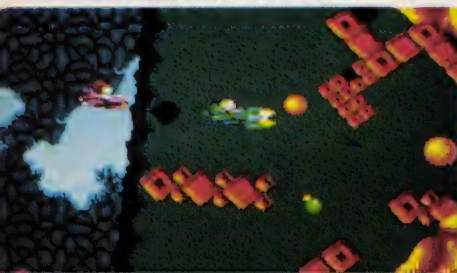
画面を見ただけでは、すごーく簡単そーなんだけど、やってみると敵機がヘンなところから出てきたり、弾(たま)がイヤな位置に飛んできたり、突然(とつぜん)障害物が現れたりと、とってもむずかしいことがわかった。ヘリ大好き人間にはおすすめだぞ。

いやった、クリア!

メルヘンチックなキャラクターが ミョーに心にやさしいゲーム!

天才科学者の泊裕一郎が、すべての物質を変えられる〝原子変換装置オーダイン〟を完成。婚約者の相原香奈にプレゼントした。しかし、その装置は、婚約者とともに悪人クボタに連れ去られてしまった――。

この〝IN〟がショップ。近づくだけで、吸いこまれていく。

ドリームCo.,Ltd.。真ん中のルーレットを回せ。

360°回転する迷路。回転する地面の障害物をよけて進むのだ。

キャワイイキャラクター2人が主人公よ

と、いった経緯があって、ゲームが開始するわけだが、マイキャラ、つまり主人公は泊博士と助手のサンデー・珍。プレイヤー1が博士でプレイヤー2が珍である。戦いの目的はもちろん、〝オーダイン〟と婚約者相原香奈の奪回。

これは、全7ステージある横スクロール・シューティングだが、途中、地面が360°回転する〝迷路〟があるのがウリ。口でいっただけじゃわかんないと思うけど、この360°回転は実際見るとカンドーもの。思わず「ヒュー」と口笛を吹いてしまうほどだ。

ゲームの進め方は、敵をやっつけると出てくる、お金のような〝クリスタル〟を集め、各ステージに約2回登場する店〝空中IN〟で徐々に強い武器を買い、面を進んでいく。

例によって、ステージをクリアするにはボスキャラをたおさなきゃなんない。

各ステージ、敵キャラ、攻撃方法など、すべてユニークでおもしろいのだが、なんといっても、「これっきゃない。あんたが大将!」的な、〝ドリームCo.,Ltd.〟がいい。これは、ステージに1回は登場する、ルーレット形式の抽選会場で、1～10までである、武器やスカ・10万クリスタルなどを当てるもの。シューティングに集中したあとに、ルーレットを回して当てるのが、なかなか気分転換になるのでウレシイ。ひとつ、10万めざしてはいかが?

登場人物

プレイヤー1・天才科学者泊裕一郎。結婚式を前に、婚約者をさらわれた。

プレイヤー2・泊博士のアシスタント サンデー・珍。中国人してるゥ!

〝オーダイン〟と婚約者相原香奈を連れ去った、悪人クボタ。

ナムコ

個性豊かな選手が売りもののプロテニスワールドコート

この右側2機が、手ごわいロボットプレイヤー。

ゲームの中で、グラフやレンドルになってみよう。

ロボットまで参加するてーへんなゲーム

またまたテニスゲームであるが、やはり新しく発売されただけあって、これまでのものより、グーンとバリエーションが豊富になった。

１つは、プレイヤーを世界じゅうから集まったユニークな選手20人のなかから選べるってことと、もう１つは、ハード、ローン、クレイコートの３つから選べるってこと。こーいったゲームは、１人でやるのもいいが、やはりダブルスでやるのが楽しさも数倍になるってもの。ゲームが終了するときは、ダブルスの場合、３ゲームを先取されると終わり。シングルスの場合は、コンピュータが相手のときは、２ゲーム先取されると終わり。また、１プレイヤーどうしが対戦するときは、１セットが終わるまで遊べる。

くるんまがやって、ムム、これは手ごわい！と思ったのはやはりロボット。映画『スター・ウォーズ』に出てくるR2D2みたいなロボットは、身長がそんなにないのに、するどい球を打ってくる。慣れないうちはまーず、打ち返すことができない。心してかかるようにしよう。

点を取ったときに聞こえる拍手は、まるで本物のようなので、リアルだぞー。

セガさんのお株をとりそうな体感ゲーム

ナムコ

急降下すると、ホーラこんなに地面が近い。

このよーにレーダーに指示された目標物を攻撃。

つーいにナムコさんも体感に乗り出した

いつかはこーなると思ってました、アタシ。そりゃそうよね。体感ゲームがガンガン当たっているセガさんに、ひとりで勝ち逃げされてばっかりじゃつまんないもんね。ナムコだってそりゃ、やるわよ。んねー。

と、いうことで、ナムコさんが世に送り出した超本格的体感ゲーム『メタルホーク』を紹介しちゃう！　これは、3Dタイプの超リアル戦闘ヘリ・シューティング。どーいうヤツかというと、同社の『アサルト』を思い出してもらうとわかるけど、地上の敵を攻撃するときにする急降下などで、降りていくにつれて、本当に地面が大きくなってくる。また、それとは逆に急上昇したら、そのぶん地面が小さくなっていく。んとに、自分がヘリに乗っていると錯覚するゲームだ。しかも、それに合わせて筐体が動くから、もーうやめられまっしぇ～んの世界になるのだ。

MOVIES

J.D.&ブルックリンの 映画にもいろいろある・拡張版

どもっ！　今月は、映画のページ、大増ページである。ノーズ渡辺こと、ブルックリンの登場で、ますます充実なのである。今月登場は、全部で13本。もう映画雑誌なみなのである。すごいなー。でも、10月から年末にかけて、いい映画が多いので、こんくらいやんないとっ！

J.D.

GOOD MORNING VIETNAM
グッドモーニングベトナム

☐バリー・レビンソン監督　ワーナーブラザーズ配給　10月公開

戦場に鳴りわたるD.J.クロンナウアー。人間ってどんな生き物なの？

これが、クロンナウアー。

この娘が、かーいー。

追いかけーて！
演出中のレビンソン監督。

いえいっ！

映画を見るのも家族同伴！

農村。

この人、ものわかりのいい将軍。

もう、はっきりいって、この映画、最高！　出尽くしたかの感のあるベトナムものだが、ひと味ちがう、泣かせるコメディー。1965年、ベトナムの米軍D.J.としてサイゴン空港に、エイドリアン・クロンナウアーがたどり着く。このD.J.役のロビン・ウィリアムズがまずいい。ナイトクラブでみがき上げたスタンダップ芸を見せてくれて、ハンサムというわけじゃないけど、いい顔をしていて、ほんと、いいおじさんというか、やんちゃ坊主というか。

サイゴンの街中にくり出すや、美少女のトリン（チンタラ・スカパタナというタイの女優なんだけど、ほんとにかーいー）を見つけて追いかけたり、とにかくすっごい直情型の人で、彼女と知り合いになりたいばかりに、英語学校の教師になって、トリンとその兄、ツアンと親しくなる。映画は、そのほかに、気のいい部下ガーリック、絶望的におもしろくないD.J.のホーク少尉などなど、クロンナウアーをとりまく人物たちで進んでいく。もちろん、いいことばかりではない。爆弾テロ、ベトコンの銃殺などなど、ベトナムの悲惨もとりこんだうえで、何というか希望を描き出している。これまで地味な映画ばかりのこの監督の一段階出世作といえそう。この秋、必見の映画。おすすめっ！

ブルックリン

Tucker

タッカー

▨フランシス・コッポラ監督　東宝東和配給　10月公開

夢を追いつづけた男に拍手！

現存わずか46台のドリーム・カー〝タッカー・トーペード〟

豪華コンビによる映画。

美しい妻が心の支え……。

ついに完成！

苦労をともにした人々と喜びを……。

夢を追い続ける仲間たちと……。

『タッカー』は、監督フランシス・フォード・コッポラ、製作ジョージ・ルーカスという豪華コンビによる映画で、今秋最高の話題作といえるだろう。

このコンビで思い出すのは、ルーカスが世に出るきっかけとなった映画『アメリカン・グラフィティ』である。当時、『ゴッドファーザー』でアカデミー賞を獲得し、若き巨匠にのし上がったコッポラが、ルーカスの才能を見ぬき、バックアップを惜しまず、製作を買って出たことによって、『アメリカン・グラフィティ』は実現したのである。この作品の世界的ヒットにより、ルーカスはあの『スター・ウォーズ』を作ることができた。

今度は恩返しといおうか、逆にルーカスがプロデュースを買って出て、このコッポラが長年温めてきた題材である『タッカー』の映画化が実現されたのである。

というわけで『タッカー』である。ひと口にいってしまえば、1940年代を舞台に、自動車の開発に夢をかけた男の、その夢の結実と挫折を描いた、ある〝青春の物語〟である。

タッカーとは主人公の名で、青春って書いたけど、美しい妻と3人の子どもがいて、つまりわりと中年の男なんだけど、いつも子どものように夢を追っているようなタイプの男なのだ。

こんな自動車をつくりたいって、設計図をかいて、家の納屋で気の置けない職人気質の友人たちと、理想の車をつくろうとする。そして、これを単に自己満足に終わらせず、大量生産し、各家庭に普及させたいと考えるわけ。

ここで会社という組織、そして金という資本主義の巨大な枠組みの中に、タッカーたちはのみこまれていき、さまざまな困難な問題に襲われるのだ。

タッカーは、元々組織の中で政治的にうまく立ちまわれるような人間じゃぁない。なんていうのかな、アイデアマンっていうか、〝物を創る〟ことが生きるすべてのような男だから、どんどん突っ走って、まわりからは、危険なヤツって思われてしまう。また、彼の才能のすごさをおそれた巨大な自動車会社が、いろいろな圧力をかけてきて、この〝夢見る男〟をつぶそうとする。

コッポラはたぶん、タッカーの生き方に自分の姿をダブらせて、その生き方への共感から、この映画を撮ろうって考えたんじゃないかな。タッカーの生き方には、今のアメリカ合衆国をつくり上げたのが〝フロンティア精神〟と〝創造力〟であるという主張も見える。

なるほど、主人公タッカー氏が友人たちと子どものようにはしゃぎながら、車の製作に従事している姿は、監督を中心とした映画の製作風景にも通じるものが感じられるのだ。

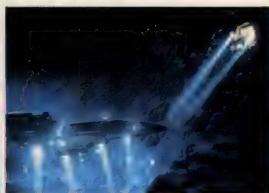
ということで、ボクとしてはとても好きな映画で、主役のタッカーを演じるジェフ・ブリッジズも適役だし、とくにタッカーのマネージャー役のマーチン・ランドー（なつかしい『スパイ大作戦』の人だ）が好演。カメラを『ラスト・エンペラー』のヴィットリオ・ストラーロが担当し、美しい映像を見せてくれる。必見なのだよ。

J.D.

MOON WALKER
ムーンウォーカー

🄽コリン・チルバース監督
東宝東和配給　10月29日公開

マイケルがそのまんま、SF スーパーヒーローに！

マイケル！

マイケル・ジャクソン主演の話題作である。アメリカでもまだ公開されてなくて、日本が最初の公開ということになるらしい。だから、まだ本編の試写を見てないんだよね。というわけで、資料とちょっとだけ見せてもらったプロモーションビデオだけが頼り。でも、大SFX大会と、マイケルの踊りやなんかで、かなり楽しめそう、というのはいえる。

監督は、『トミー』や『ロッキー・ホラー・ショー』のコリン・チルバース、SFX総指揮を、『スリラー』のリック・ベイカー。主演は、マイケル以外は子どもが多いんだけど、なかにショーン・レノンが出ている。そう、ジョン・レノンの息子で、KDDのCMに出てる人。おぼつかない紹介になってしまったが、マイケルの変身シーンはすごいぞ、と。今年も来日するマイケルのファンは必見！

グワーン！

ピュピューン！

な、なんだ、この車！

右が、ショーン・レノン。

ブルックリン

SPLIT DECISIONS
傷だらけの青春

🄽日本ヘラルド映画配給　10月公開

50年代感覚の青春映画！

ヤッター！

ジーン・ハックマンとクレイグ・シェーファー。

あんまし出番がなかったけど、J・コネリー。

今回紹介の映画のなかでは、ちょっぴり異質のこの作品。監督はボクサー出身のデビッド・ルーリーという英国人。はっきりいって、ボクこの映画、好きだ。

タイトルから、ボクはポール・ニューマンの出世作『傷だらけの栄光』を思い出したが、中身も50年代の青春映画的なまじめな感動的な物語になっているのだ。

舞台はニューヨークの下町。祖父、父、息子2人と、3代続くボクシング一家のお話だ。ガンコ親父の父（ハックマン）にそむいて、賞金かせぎのプロボクサーになっている兄と、頭もいいし性格もすなおで父に愛される弟、そして時にきびしく時に温かく見守る父と祖父。ボクシングを背景としながら、むしろ家族の愛憎やきずなが、ていねいに描かれる。

兄がきたないプロの世界で、虫けらのように殺されたときから、一家をあげての復讐がリングの上で展開される。このへん、血わき肉躍る痛快アクション映画である。

G・ハックマンが、抑えた中に情熱を秘めた渋い演技を見せてくれる。いま、S・コネリーと双璧の名脇役ぶりだ。

兄の死。泣ける！

J.D.

BRIGHT LIGHTS, BIG CITY
再会の街

▨UIP配給　10月公開

夢をもつのは大事だけど、夢に押しつぶされないように！

もう、オレ首だもんね

キーファー・サザーランド、フィービー。

カフェバーにたむろする。

お母さんの死が……。

もう一度、すべてを学び始める……。

話題の小説、ジェイ・マキナニーの『ブライト・ライツ・ビッグシティ』の映画化である。主演のM.J.フォックスとフィービー・ケイツといった感じで映画を判断すると、ちょっと損する。わりと原作に忠実に、心を表現している。

M.J.のジェミー・マンウェイは、NYの出版社の校閲部社員。でも、仕事に身も入らず、という生活。最愛の妻がいなくなってしまったのだ。これが、フィービーのアマンダ。彼女は、モデルの仕事でパリに行ったまま「もうもどらない」と。コカインを吸いつつ、早朝までやっているディスコに行っていては、会社などまともに行けるわけがない。大都会の中で夢と現実のはざまに押しつぶされそうになる若者の姿というか。陳腐そうに見える題材が、生き生きと描き出されていていい。最後の、「これから、すべてを学び直すのだ」のことばが深い。おすすめ。

J.D.

BULL DURHAM
さよならゲーム

▨ワーナーブラザーズ配給　10月公開

ケビン・コスナー渋いっ！

決めのフォト。

雨に降られて……。

バーにて。

ビールのCFでおなじみ、ケビン・コスナーの最近作。野球の世界を舞台にした、ちょっと不思議なラブ・ロマンスである。この人、『アンタッチャブル』のときはそうでもなかったけど、『追いつめられて』と、この映画で、渋い役者のイメージが定着。J.D.も好きな役者である。

アトランタ・ブレーブスの3Aダラム・ブルズのキャッチャーが、ケビン・コスナー。かつては、メジャーリーグでホームラン王をとったこともある選手だが、ピークを過ぎた今は、若手ピッチャーの育成役にあまんじていた。その彼にモーションをかけてきたのが、年増野球グルーピーの、スーザン・サランドン。コスナーは拒むが……といったようなお話。コスナー自身もハイスクール時代に野球をやっていたそうだが、監督が、12年間もプロの野球選手だったという変わり種。期待される新人である。

アメリカ映画のニューウェーブ!

THE UNBEARABLE LIGHTNESS OF BEING

存在の耐えられない軽さ

◳松竹富士配給　10月公開

よっ、色男!

ういっ!

温泉。

『マイ・ビューティフル・ランドレット』で強烈な印象をあたえたダニエル・デイ・ルイス主演作。原作は、1968年ソ連の軍事介入を背景としたチェコ人作家の同名の小説。いちおうアメリカ映画だが、スタッフやキャストにヨーロッパ系が多く、ロケーションもヨーロッパで、アメリカ映画らしく、はない。タイトルは、主人公、トマシュの生き方の軽さを、彼を愛する女性テレーザが責めることば。

監督は『ライトスタッフ』のフィリップ・カウフマン。撮影は『ファニーとアレクサンデル』のスヴェン・ニクヴィスト。

A MAN IN LOVE

ア・マン・イン・ラブ

■俳優座シネマテン　10月公開

舞台は、パヴェーゼの自伝的映画を撮影中のローマ、チネチッタ。男は、アメリカの売れっ子スター、女は無名の新人女優。その2人が恋に落ちる。映画の中でも、実生活でも。映画撮影中の恋の物語は、『アメリカの夜』があって、これはJ.D.の大好きな映画の一本だが、これも、映画そのものを強く意識した作品である。監督は、『女ともだち』の女流ディアーヌ・キュリス、音楽は、その『アメリカの夜』のジョルジュ・ドルリュー。ヒロインのグレタ・スカッキは『グッド・モーニング・バビロン』のあの娘。

映画の中の映画、愛の中の愛

奥田瑛二みたいなやつ。

かわいい。

うりうり!

というわけなのよ。

MEN

メ　ン

◳松竹富士クラシック配給　10月公開

おかしな2人なのだ

なにゆえに、わたしは……。

よっぱらっちゃった!

ははは……。

ガチョーン!

ちょっと不思議な男たちのお話。広告会社に勤めるユリウスは仕事人間。彼は、自分の浮気は棚にあげて、妻の浮気を発見、逆上する。浮気の相手をつきとめて、何をするかと思えば、同居人募集の看板を見て、身分と名前をいつわって同居してしまう。相手の男はボヘミアンふうのイラストレーター。妻が、その男のどこにひかれたのかをさぐろうというわけだが、と。各地で活躍している女性監督だが、この映画も、ドーリス・ドゥリーという女流である。西ドイツの独立系の映画というと暗いイメージがあるが、これはコメディー仕立ての人間観察映画である。

THE GREAT CUTDOORS
大混乱

▨UIP配給　10月公開

迷惑2人組、絶好調!

エイクロイド、健在!

やたっ!

ジョン・キャンディ(右)。

うぐっ!

ダン・エイクロイドと、ジョン・キャンディの2人組。もう、それだけで、映画のハチャメチャぶりというか、ノリはわかってもらえると思う。アメリカの、とくに、『サタデー・ナイト・ライブ』出身のコメディアンたちって、どうしてこうもみんな仲がいいんだろ、と思う。アウトドアライフのギャグ映画。もう、これは見てもらうしかない。監督は、『プリティ・イン・ピンク』のH・ドイッチ。

SEPTEMBER
セプテンバー

▨ワーナーブラザーズ配給　10月公開

渋い、D・エリオット。

右が、イレイン・ストレッチ

ウッディ・アレン いつもの顔ぶれでやってます

ウッディ・アレンの最近作である。ミア・ファロー、ダイアン・ウィーストと、彼の映画の常連が顔をならべている。それにベテランのイレイン・ストレッチ。この人、しかし、どこで見たかは思い出せないが、ちょくちょく見る。今度のはヴァーモントの山荘で秋の2日間を過ごす、この3人の女性のそれぞれの人生模様。もの静かなタッチで、ほとんどが部屋の中、という映画である。

いいなー。

MALONE
マローン

▨ワーナーブラザーズ配給
10月公開

巨悪に立ち向かうCIAの特殊工作員

こわい、お兄さんたち。

相棒のジャミー。

今月、唯一のアクション映画。マローンは人の名で、バート・レイノルズが演じている。日本公開では久しぶりだなー、と。この人のかわいそうなところは、なんとなくテレビのアクションドラマみたいな映画にしか出られないこと。この映画も、わりとマンガチックな設定の中で、ハデなアクションを展開していて、ストレス解消剤のようで、なかなかいい。シンシア・ギブが、かわいい。

こわっ!

RUNNING ON EMPTY
旅立ちの時

▨東宝東和配給　公開中

青春の光と影! R・フェニックスである

この2人、仲よし。

『スタンド・バイ・ミー』、『モスキート・コースト』のリバー・フェニックスである。監督がなんとなくそぐわないような気がする、シドニー・ルメット。『狼たちの午後』、『セルピコ』などを作ってる人である。もう1人『モスキート・コースト』の女の子役だったマーサ・プリンプトンが出ている。彼女も注目ものである。映画は、音楽家志望の17歳の男の子の青春の悩みといった感じで、いやみのない青春映画になっている。

絵もきれい。

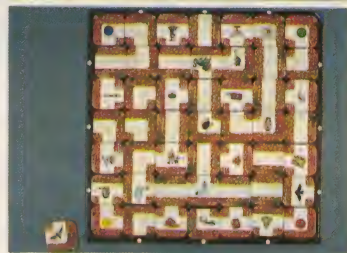
ピアノ。

パソコンだけがゲームじゃない

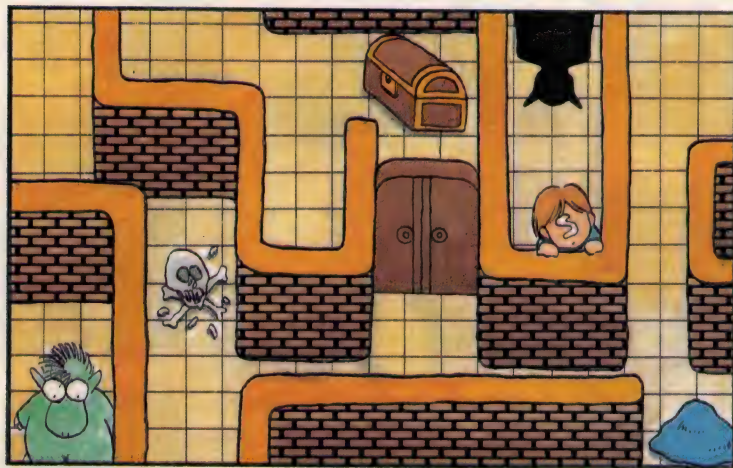
THE GAME MUSEUM

方向オンチのボクでも、こんな迷路ならだ〜いじょうぶ。安心?してさまよえる、宝探しファミリーゲームが「アメージング・ラビリンス」。それと、またまた季節感を無視した特集もあったりするのだ。

迷路カード。これを動かして、迷路の通路を変えていく。「宝物」のあるカード(上)と、単なる通路の2種類ある。

宝物カード。各プレイヤーに配られるこのカードにかかれた宝物を手に入れるのが、ゲームの目的。

迷路は、動く通路と動かない通路に分かれている。

THE a MAZE ing LABYRINTH

通路の動く不思議な迷路で宝探し。キミもいっしょに、ダンジョン・アドベンチャー。

ようこそ不思議な迷路へ

システムやアイデア勝負! という、ちょっと変わったゲームは、国産品だとなかなか見つからない。この「アメージング・ラビリンス」も、外国産のゲームだ。前にもとりあげた推理ものの傑作ゲーム「スコットランドヤード」を作った西ドイツのメーカーRavensburgの製品。いつもながら、アイデアがキラリと光ってる☆★。タイトルも、Amazing(不思議な)と、Maze(迷路)をひっかけてたりしてね。シャレていて、とてもセンスがイイのだ。

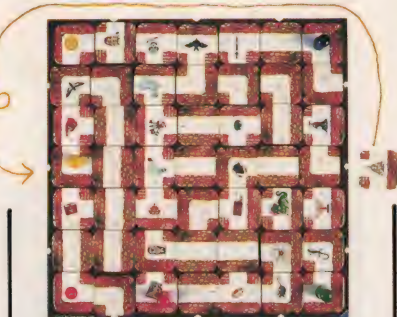
ゲームの目的はというと、ある迷路の中にいろんな「宝物」が隠されている。そして、キミの手もとには、そのなかで集めなければならない宝物のリスト(宝物カード)がある。これらを順に全部集めて、出発点にもどる、というのがキミの使命。といえば、なーんだ簡単じゃないか、となるけれど、世間はそうあまくはない。この迷路は、とっても不思議な構造になっていて、じつは通路が動いたりするのだ。したがって、目的の宝物を

移動の仕方。まず1つ余った迷路カードを、動く通路のどこかに入れて……。

こうやって、はめこむ

通路ができたら、その通路を通って移動。つながってさえいれば、どこにでも行ける。また、移動しなくたってかまわない。

プレイヤーは、手持ちのカードと同じ宝物がかかれているところへ行けば、その宝物をとったことになるんだ。

ワープ（?）もできる。プレイヤーの駒がのった通路が外に押し出されると、その駒は反対側の通路に移される。

で、これを利用すれば、こうやって自分のいたところの反対にあった宝物をとりに行く、というワザもできるんである。

手に入れるためには、その通路を自分のつごうのいいようにうまく動かしていかなければならないのであった。

というわけで、迷路を見てみよう。通路のうち16ブロックは、固定されていて動かない。残りの部分が、動く通路。迷路カードというんだけれど、これを動かして通路をつくり、めざす宝物の場所へと行くわけだ。といっても、ランダムにならべられたその道は、そうつごうよく宝物の場所へと通じてはいないから、いかにして通路を動かすかがカギになる。

迷路の動かし方は、シンプルそのもの。必ず1つ迷路カードがあまるから、そのカードを←印のあるところ（要するに、動く通路の部分）から押しこむ。そうすると、迷路が動いて通路が変わっていくのである。ただし、入れ方には1つだけ制限があって、直前に押し出されたところに入れてはいけない。前の状態にもどすことはできなのだ。これで、千日手を防いでいるわけだね。

で、迷路を動かせば、当然通路ができてくるから、プレイヤーはその通路に沿ってどこへでも行くことができる。そうして、配られた宝物カードのある場所に行けば、その宝物をとったことになる。とった宝物カードを表にしたら、キミは次の獲物を求めて、再び迷路をさまよわなければならない。冒険者の道のりは、なかなかキビシイのだ。

あらかじめ配られた宝物カードは、たとえば4人でするとなると各6枚。配られたカードは、1枚ずつ順にしか見ちゃいけないから、先の見通しはあまり立てやすくない。思いがけない運とハプニングが、さらに迷路を複雑にしている感じ。

シンプルなゲームなので、だれにでも楽しめる。また、ルールをちょっとアレンジするだけで、むずかしくなったり、簡単になったりも。家族そろってするのにも、なかなかおすすめのゲームだ。

残る「宝」はあと1個。

通路さえつなげてしまえば、このように、イッキに宝物の場所へと行けてしまう。さあ、あとはもとの場所にもどれば、勝利だ！

Ravensburg 3,000円

突然ですが カルタ特集！

伝統の力が、いまここに！ベーシックからニューウェーブまで話題のカルタ特集。

じつは、「トップ歌留多」だけ、まちがって読み札をならべちゃったのだ。でも、こっちのほうが見栄えがするんだけどなぁ。

信玄かるた

「今宵は、ここまでにしとうございます」でおなじみ。大河ドラマふうカルタ。

カルタの季節には、ちょっとまだ、という気もするが、話題のカルタがいくつかあるので紹介してみよう。ニッポンのゲームの原点にもどってみる！というのも、たまには必要でしょ（ねっ？）。

トップバッターは「信玄かるた」。今年のNHKの大河ドラマでおなじみのアレである。なんのことはない便乗商品なんだけど、けっこう人気のアイテム。さすが、視聴率30％をコンスタントにこす人気番組だけのことはある。

この手のカルタは、題名にちなんだ故郷土色豊かなとり札。いろはがるた形式。

「大河ドラマ」でおなじみ、「信玄かるた」。ご存じ奥野かるた店のオリジナル。

いかにもそれっぽい読み札。

事来歴などから札が作られているのが多いが、これも、その基本は、しっかり押さえている。やってるうちに、そういったことを自然と覚えてしまい、うーん勉強になるなぁ、といった感じ。モノ知りにもなって、なんとなく得した気分になってくる。ただし、そのぶんおもしろみに欠けるかもしれないけどね。

絵札のデザインは、絵本画家の久保雅勇さん。いかにもそれらしい絵は、なかなか雰囲気がある。発売元は、おなじみの「奥野かるた店」（そう、かるた店だったんだね）。

製作　上田喜一朗商店
発売　奥野かるた店　1,500円

コージ苑かるた

そんなもん、つくるなっつーの！　させんなっつーの＊＊「ひゅうううう」＊＊

うって変わってフザケたカルタが、この「コージ苑かるた」だ。オリジナルは、ビッグコミック・スピリッツに連載中の、相原コージの人気4コママンガ。この独特の、なんともいえない不条理な世界を、そのままカルタにしてしまったんだ。

絵札は、「コージ苑」からもってきたもの（一部オリジナルあり）。読み札も、「こっぱみじんこ」、「かんせいの法則」といった変なものから、ごくごくフツーの格言やことわざまでいろいろ。もちろん、絵だけ見ててもおもしろいが、読み札といっしょに見ると、オチがわかってなおオカシイ（かもしれない）。

例によって、ふつう!?の「いろはカルタ」として遊べるほか、別の遊び方もできるようになっている。たとえば「おぼん小僧めくり」。百人一首の「坊主めくり」に似た（同じ？）ゲームで、坊主や姫の

ビッグコミック・スピリッツに連載、相原コージの華麗（？）なる世界にもとづく、「コージ苑カルタ」。

かわりに、とり札にかかれた「コージ苑」のオリジナルキャラクター「おぼん小僧」、「ちくわ女」、「ダサイはん（ちなみに、このおかげ？？で太宰治の本がまた売れてるそうだ）」を使って遊ぶもの。また、とり札と読み札をいっしょにして裏返しにすれば、神経衰弱としても遊べるし、そのほかトランプとしても使えるようにもなっている。多機能カルタ。

バンダイ1,500円

日本企業トップ歌留多

日本経済の秘密をさぐる！ビジネスエリートをめざすキミに必須のカルタ

「え～い、まぜちゃえ、カレーと熱意」。これはビートたけしのつくったカレー専門店、㈱北野印度会社の初代社長のことばだ。また、世界の松下電器産業㈱の谷井昭雄社長になると、「ヒューマンエレクトロニクス」になる。このように、企業のトップの語録は、どれもためになるものばかりだが、これらを集めてカルタにしたのが、この「日本企業トップ歌留多」。一見、マジメで堅そうに見えるが、じつは、高橋章子&ヨネザワのおなじみのパターンで迫る。その手のカルタだったりするのだ。

確かにタイトルもマジメだし、中身もそのとおりなんだけど、マジメなものを大マジメにやるオカシさもある。またとりあげた企業も、それこそ「松下電器産業」、「キヤノン」から、「寄席 若竹（三遊亭円楽の会社）」、「ヨネザワ（自分のところじゃないか）」まで、多種多彩。落差があって、そこもオカシイ。

読み札には、そのトップのことば（座右の銘、スローガンなど）と、トップの写真、企業名などが、とり札には、企業名、プロフィール、企業PRなどがある。21世紀にはばたく、日本経済界の成長の秘訣が、このカルタをすることによってわかってくるだろう（ホントかね？）。

日本の未来は明るい（かもしれない）。

ヨネザワ2,500円

またまた出ました、案・高橋章子、発売・ヨネザワで贈る「日本企業トップ歌留多」。マジメな内容と思いきや、やっぱりフザケたもんである。

おまけだよ

日本語版！フリーパーキング登場！

先々月の「ゲームミュージアム」（9月号）で紹介したパーカーブラザーズ社の「フリーパーキング」。モノポリーの世界から飛び出したカードゲームとして、なかなかイケル、☆☆おすすめ品☆☆のゲームだったね。編集部だけではなく、「ニコリ」に持っていって遊んだときも好評だったが、唯一の不満は、完全な日本語バージョンじゃないこと。とくに、セカンドチャンスカードに日本語訳がなくて、ゲーム中すぐにピンとこないのは、やっててイライラするし、あらかじめ訳しておくのも手間がかかる。いくら英語がやさしくても、めんどうくさい。

もっとも、東京おもちゃショーのとき、日本の代理店・ケナーパーカー（ジャパン）の人にきいたら、日本語版も考えているとのこと。これはもう時間の問題だと思っていたら、出ました／ 完全日本語版の「フリーパキング」。セカンドチャンスカードも、ちゃんと日本語になっている。もう英語をながめて「うーむ」と悩む必要がなくなったわけだ。

ただ、タイトルが「モノポリー'Sカードゲーム」になったのは、ちょっとマズイ気がする。あくまでも、これは「フリーパーキング」なんだからね。

ケナーパーカー2,400円

「モノポリー'Sカードゲーム」となっているけど、9月号で紹介した「フリーパーキング」で、ある。完全日本語バージョン。

お知らせコーナー

このコーナーのゲームの問い合わせ、あるいは注文などは、まいどおなじみの「奥野かるた店」まで。地方の人には、通信販売もあります。よろしくね。

〒101 東京都千代田区神田神保町2-26
TEL03-264-8031

〈次号予告〉オリエント急行が日本にやって来る！
そこで来月は、「祝・オリエント急行」と勝手に記念して、それにちなんだゲームの特集をしちゃおう。えっ？ そんなのあるのかって。それは、来月のお楽しみだよ。

ベラ子の怒濤(どとう)の小物グラフィティー

授業を楽しくする夢色グッズたち

いつものよーに、突然始まったグッズ紹介ページ。初登場だから掲載した商品はすべて諸君にプレゼントするぞ！

✪万年筆形
ミニサインペン
小さいながら万年筆の貫ろくは十分。筆箱のスミにちょこっと入れておける便利サイズ(3cm)。色は赤、青、黄、緑、ピンク、グレーの6色。ノートの印つけにいかが。各50円Ⓐ

✪ロボット形
ミニサインペン
一見した感じじゃ、おもちゃにしか見えないカワイイサインペン。机の上に置いとくだけで授業が楽しくなる。黄、ピンク、緑、青、赤の5色。2.5cm。各80円Ⓐ

✪ビニール風船
ミニ地球儀
台からはずして風船がわりにポンポン投げて遊べる透明ビニールの地球儀。大きさはわずか15.2cm。地理の時間利用しよう。480円Ⓑ

✪弾丸形
シャープペンとかえ芯
本物の弾丸と見まちがうほど。しかも、両方とも重さがあるので手に持ってみても迫力ある。先生に見せておどろかしちゃえ。各300円Ⓐ

✪アイスクリーム形
ミニボールペン
上の部分がキャンディーのようで、思わずなめたくなるお菓子風グッズ。しかも青、赤、黄、緑、ピンクの5色があるスグレモノ。3.5cm。各80円Ⓐ

✪ゴジラと猫の手形をした **ミニサインペン**
机の上にしっかり立てられるようになったゴジラと猫の手。マゴの手のかわりにもなる(?)。4.5cm。各60円Ⓐ

✪砂時計つき
透明ボールペン
透明なうえに、カラフルな砂時計までついているゼータクなヤツ。授業中、息を何分止められるかとか、モモ上げなどの時間を計るのに使おう。各350円Ⓑ

○くまさん形
ミニサインペン

これはあまりにもカワイすぎるので、書くというよりも、人形のかわりに持っているといい。赤、青、黄、緑、ピンクの5色。2.5㎝。各80円Ⓐ

○ちょっと変わった
ボールペン

絶対友だちにはウケて、先生にはヒンシュクを買うボールペン4本。右2本は消しゴムを飛ばすトラブルメーカー(各200円Ⓑ)、人形ペン(350円Ⓑ)、ヤシの木ペン(100円Ⓐ)。

○ミッキーとミニーマウスの
透明消しゴム

いんやー、これはもう、今回の担当者全員(カメラマン、デザイナー、編集者)が感動したというウレシ楽しい人気者。使って手や顔をなくすより、飾っておきたい。各100円Ⓐ

とんねるずのお店だよ~んよん

上の2人の似顔絵は、店の前のカベに飾ってある。下がお店の入り口。土日ともなると人があふれている。

店の名前は「バレンタインズ・ハウス」だぁ

松本伊代から始まって、ビートたけし、松田聖子、田代まさしに所ジョージ/などなど枚挙にいとまがないほど近ごろはタレントのお店がふえた。一番新しい調査では(だれの?)、20人が何らかの形でお店を出している。しかも、このあと早見優のお店も出る予定だ。で、ベラ子は、今回に限らず、タレントのお店を次々と紹介していくつもり。ヨロシクね。

な~んて、このコーナーはとんねるずのお店「バレンタインズ・ハウス」を紹介するところなのにちがうこといってゴメンね。で、このお店は、知ってる人は知ってると思うけど、原宿の竹下通りの裏通りにある。探さないとまず見つからない場所だ。だのに、だのにだね、ここは土日祝日ともなると人が店からあふれて長蛇の列ができる。スンゴイよ~。だから、行くとしたら平日をすすめるよ。置いてあるグッズは文房具からバッグ、コーヒーカップ、Tシャツなどいろいろ。ぜひ行ってみてね。住所:渋谷区神宮前1-15-1 03-403-2143

Neltun Club(ネルトン クラブ)ソックス
○石橋と木梨のイラストが入ったくつ下。サイズは24㎝。800円。

Neltunケース入りTシャツ
○カタめのビニールケースに入ったフリーサイズTシャツ。2000円。

撮影/塩見一郎

プレゼントの応募方法は、コーナー名と商品名1つをはがきに書いて編集部まで。商品問い合わせ先 Ⓐ原宿キディランド03-409-3431 Ⓑ現代屋03-470-7444

イベントレポート

POPCOM祭り

ようこそ

やっほー。みんな元気かな。アッという間に夏も終わって、もう季節は秋。ホント、今年の夏は短かったけど、そんな夏の終わりに、ポプコム創刊5周年記念「ポプコム祭り」が、東京と大阪で、開催されたのだ。来られなかった人も、このページで雰囲気を味わってネ。

ちゅうせんましーん:ごんた4ごうII
あ、たり!
ポプコムまつり in TOKYO

東京会場の抽選で使ったクリスタルソフト製『ちゅうせんましーんごんた4ごうII』(PC-8801SR用)と抽選の風景。大阪では、クリスタルソフトのブースで使われてました。

in 大阪 OSAKA

8/24 国際見本市会館

大阪の人は、みんな関西弁を使う。ステージでマンザイが始まってしまうのでは、と思ったりもしたのだ。

大阪会場は、8月24日に大阪国際見本市会館で開催。会場がちょっとわかりにくくて、しかも当日は突然の大雨。それでも来てくれたみんなに感謝!

アニメ『ジリオン』の主題歌でデビューした、結城理沙チャンの迫力あるステージ!

8/30 科学技術館

科学技術館の近くには、あの「武道館」がある。いつかはあそこで、と星空を見上げながら心に誓うのであった。

イベントとか、お祭りとゆーのは、いくつになっても楽しいもんだ。それが、何かの記念でどどーんと行われれば、なおさらのこと。というわけで、この夏、東京と大阪ではなばなしく行われたのが、創刊5周年記念「ポプコム祭り'88」なんだ。

イベントの実際の雰囲気は、写真を見てもらうとして、ここでは簡単に触れることにしよう。内容は、東京、大阪ともハードメーカー6社とソフトメーカー15社の展示に、ステージ上での企画という形。ステージの進行役は、長沢さんというゲーム好きのお姉さんと、われらが編集部K。この日のために、ひそかにラジオに出演してウデをみがいていた編集部Kの司会は、なかなかサマになってたようだ。これを機会に、芸能界へ転身するというウワサもある?(←ないだろうな、ヤッパリ)

ステージでいちばん好評だったのが、ソフトハウスQ&A。ソフトハウスの人に直接質問しちゃうコーナーだ。みんな、真剣に質問してたけど、なかには、アブナイ質問もあって、答えに詰まる、という一幕も(ね、飯島さん)。

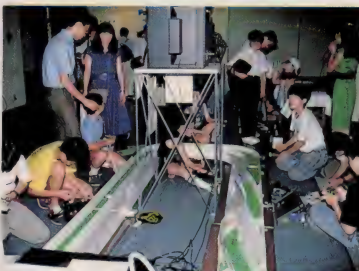
あとミョーにもりあがってたのが、東京でのミニ4駆計測コーナー。ソニーのセンサーキットとタミヤの公認コースを使ってラップを計ったのだが、ほとんど小学生に占領されてしまった。しかも、そのなかには編集部O(ポプコムネットのシスオペ)の姿も。小学生とマジに張り合ってたのだ。

それはともかく、大阪は大雨のなか、東京は8月の30日で、宿題だいじょうぶかな、などといらぬ心配をするくらい。合わせて1500人もの人たちが来てくれたんだ。なかには、北海道から夜行で来た人も。ホントにありがとね。

参加ソフトハウスの30秒CMタイム。30秒間すぎると無情にもマイクが切られてしまうので、みなさん四苦八苦(ちなみに、右はコナミの紙尾さんだよ)。

表紙でおなじみ、岡本博画伯のCG講座。アニピュータを使って、会場に来た人の顔をCGしちゃったのだ。

Q&Aコーナーでは、ソフトハウスに直接質問。ふつうだったらできないね。

ソニーのセンサーキットを使った大声コンテスト。

タミヤの公認コースを使ったミニ4駆の計測会場。異様なもりあがりだったりして……。

斉藤由貴のNECとナンノの富士通。

にぎやかな、ハードメーカーブース

ポプコミュニティ'88

CD-Iがいよいよその姿を現そうとしている

パソコンを上まわる機能をもち、新しいメディアとしての可能性をもつものとして注目を集めているCD-Iが、いよいよぼくたちにその姿を見せ始めてきた。ポプコムの紹介でも、今までは、世界共通規格とか、ディスクの容量が540Mバイトと大容量であるとか、規格に関することを紹介してきたにすぎなかった。可能性としていろいろなことができることはもうわかってくれただろうか。実際にどれだけのことができるのかを目で見て確かめたいと、読者のみんな以上に取材を続けてきた私(編集部Kだよん)がそう思っていたのだが、なにしろまだハードも発売されていないし、ソフトの開発環境が整っていないなかでは、なかなかソフト作りも大変なのだ。ハードの発売が来年の秋以降ということで、ソフトが出るのはそれ以降のことになるのは当然だが、ハードの完成を前に、ソフトの開発も着々と進められていることは確かだ。いいソフトがたくさんあるということがハードにとって重要であることは、このCD-Iの世界についてもいえるわけで、ソフトについても、開発が大変なだけ早くから進めていなければならないというつらさがある。さらに、ハードのすばらしさを前もって紹介するために、いくつかの作品がハードの発売を前にして発表されることになった。CD-Iソフトの製作にいちはやく着手し、その開発ノウハウを高めてきたクィーリーが開発したCD-Iソフトが、先日行われたCD-Iソフトセミナーという会で紹介されたのだ。

完成版に最も近い形のハード

セミナーでは、CD-Iに「最も近い形」といわれるハードも展示されていた。よく見ると、CD-Iプレイヤーと、CD-Iプロセッサーというふうに2つのハードに分かれているのがわかるが、完成版では一体型になるようだ。

近未来パソコンだ

CD-IのIが、Interactive(インタラクティブ)のIだということは、先月にも紹介したが、はたしてインターラクティブとは何か。月なみなパターンだが、辞書によれば「相互に作用する。たがいに影響し合う」(小学館ランダムハウス英和大辞典より)ということだ。映画やテレビなどのような一方的な情報提供ではなく、見る側も参加することによって、情報の中身自体が変化していくということをいいたいようだ。ただ、プレイヤーがかかわれば世界が変わるというだけでは、絵をかくことだってインターラクティブになってしまうが、そうではない。

「相互に」ということだから、両方が影響をあたえ合わなければならない。両方とはソフトの製作者とプレイヤーだ。CD-Iのハードとソフトは、その仲介者にすぎない。製作者はその世界の中でシナリオを展開する。プレイヤーは、製作者の作ったシナリオをたどって、

クィーリー CD-I作品
『夢はいつも大冒険』

会場で最も注目を集めたCD-I初のソフト『夢はいつも大冒険』とお姉さん。

It's Interactive!

枝分かれの複雑さを描いた略式フローチャート。一度遊んでもまたちがう展開が楽しめるアニメーションといった感じだ。主人公のカオリ(英語モードはラビニア)が悪夢の森の中をさまよっているところから物語が始まる。

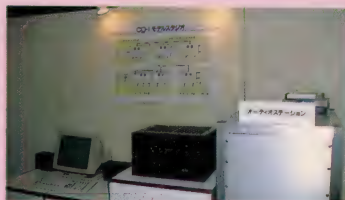
画像は見た感じではほとんどふつうのアニメーションと変わらない。

ビデオ画像を加工して、デジタルならではのおもしろい効果を出している。

自分の思うとおりに世界の中を歩きまわる。製作者はプレイヤーの反応を予想してあらかじめいくつかの筋を作っておかなければならないが、それらの筋は、またどこかでつながることがあったり、いくつかの結果に集約されることもある。今までの直線的なシナリオと比べると立体的なシナリオだといえるだろう。

ま、そういうものならパソコンゲームの世界にも数多くあるが、いかんせんデータ量の少なさから枝分かれの数が少ないとか、スピードがおそいとか、グラフィックがいまいちとか、インターラクティブなことはインターラクティブなのだが、映画やテレビなどの画像の美しさには勝てないので、いまいちもりあがりを欠いているというのが現状だろう。そういったパソコンがもっていたジレンマをCD-Iは解決してくれそうである。今回紹介(しょうかい)するこの『夢(ゆめ)はいつも大冒険(だいぼうけん)』を見て、CD-Iのすごさにあらためておどろいた。画像の美しさとスピード感あふれるアニメーション、そして完璧(かんぺき)にリアルタイムな反応のよさなど、もう何をとっても今までのパソコンにはなかったものだ。アニメーションの中に自分が入り込んだような、スムーズな操作性はじつに心地よい。では、また!

インタラクティブブロック

岩場で逃げまどうカオリを岩石男が追ってくる。枝分かれのところで、トラックボールを使ってカオリの逃げ道を選ぶと、その方向にリアルタイムでカオリが逃げていく。ごく自然にアニメーションしながら、インターラクティブしているところがエライ。

開発環境もそろいつつある

CD-Iでいちばん問題なのは自機で開発できないということだ。そういった意味ではソフト開発機材の開発(ぷぷっ)というのも重要なお仕事である。セミナーでは、開発機材の展示も行われていた。

CD-I最新ニュース——川上 宏

先月号でも、CD-Iの最新情報を提供してくれたCD-Iジャーナリストの川上宏さんに、気になるCD-Iの発売日のことなどについてレポートしてもらう。川上さんの話によれば、「来年のクリスマスプレゼントにはCD-Iをもらう人もたくさんいるのでは」ということだ。いまからお父さんに予約する？

コンピュータを意識させない低価格普及型32ビット機――CD-I。今までのコンピュータが、礼儀作法のうるさいフォーマルウェアだとすれば、CD-Iは、着こなし自由なカジュアルウェア。コンピュータのお勉強をしなくても、最高のコンピュータ環境にひたりきることができるというわけ。その意味で、Compact Disc-Interactiveは、Computer Dream-Individualといいかえられるかもしれない。

〝その人なりのコンピュータの夢〟が実現するのはいつか？ 待望のXデーは刻々と近づいているが、計画は多少おくれぎみだ。最初の予定では64年末から65年春ごろには、お目みえすることになっていたが、規格の詰め、部品の供給体制の整備、OS(CD-RTOS)のデバッグ、日本語対応などに手間どっていることや、発売をおくらせて価格を安くしようとするライセンサーの思わくなどもあり、65年夏以降にずれこみそうだ。まあ、おそくてもクリスマスには間に合いそうだ。今年のクリスマスプレゼントはお預けにして、来年にまとめてCD-Iをプレゼントしてくれるよう、今からサンタに頼んでおこう。

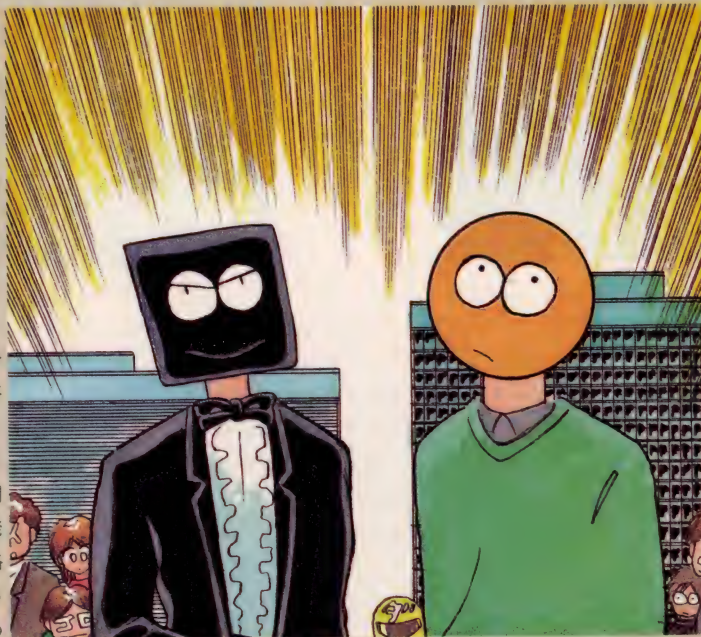
価格はどうか？ 発売当初には20万円前後はするが、数年のうちには5万～6万円程度に落ち着くのではないか、というのがおおかたの予想。6年前にオーディオ用CDプレイヤーが出たときには20万円程度した。今では3万円クラスのものもあるが、売れ筋は7万～9万円だという。

CD-Iプレイヤーもきっと似たような経緯をたどるはず。

ソフトの価格については定説はないが、1万円ぐらいからしだいに下がり、3000～5000円になるのではないか、という見方が強い。

ビデオディスクなみと見ておいたらいいかもしれない。

さて、ここで最新のニュースをお伝えしておこう。これまでCD-ROMとCD-Iの互換性は、テキストについてだけであったが、CD-ROM XA (CD-ROM Extended Architecture)という新しいフォーマット開発決定で、CD-ROMとCD-Iはグラフィック、サウンドにおいても、一部互換性を維持することになった。

CD-ROM XAは、CDメディアのライセンサーであるソニーとオランダのフィリップスのほか、CD-ROMの論理フォーマットの標準規格（ISO 9660）のベースとなったハイ・シエラ・フォーマット（HSF）作成で中心的役割をになったマイクロソフトの3社が、今年8月30日に開発に合意したCD-ROMの拡張フォーマット。この規格に準じたCD-ROMソフトであれば、CD-Iプレイヤーでもかかるというわけだ。しかし、CD-Iの純正ソフトはCD-ROM XAドライブでは再生できない。いうなれば、上位互換性のみ実現されることになる。ドラフト仕様（原案）は今年12月ぐらいに作られ、最終仕様は65年に発行される予定。

CD-ROM XAは、CD-Iのオーディオ仕様であるADPCM (Adaptive Delta Pulse Code Modulation＝適正差分PCM)が使えるようになっているほか、テキスト、グラフィックのディスプレイ上でのスクリーン仕様を定め、CD-Iと類似したマルチメディア機能を可能にする。新フォーマット策定に対しては、マイクロソフト社長のビル・ゲーツが積極的に動いたといわれている。

CD-Iの対抗規格として浮上したDVI (Digital Video Interactive)にマイクロソフトが消極的になっているとうわさされているときだけに、今後の動向には高い関心が集まっている。

CD-ROM XAにより、CD-I、CD-ROMのソフト資産を継承できるという大きなメリットは獲得したことになる。

オリジナルプログラム

POPCOM

年間最優秀大賞

賞金¥300,000

毎月掲載しているオリジナルプログラムのうち、すぐれた作品には優秀賞（10万円）を贈呈していますが、これとは別に“ベストプログラム・オブザイヤー”として、年間最優秀大賞を設けています。これは、優秀賞を受けた作品のなかで最もすぐれたものを年1回選び、最優秀大賞とするものです。賞金は30万円。1988年度の年間最優秀大賞は、1988年1月号～1988年12月号で優秀賞にかがやいた作品のなかから選出されます。あなたのすぐれたオリジナルプログラムに優秀賞＋年間最優秀大賞のダブルチャンス！　これからもどしどしよい作品を編集部までお送りください。

ポプコムオリジナルプログラム募集要項

●プログラムの内容
ゲーム（ホビー）、学習、実用などジャンルを問いませんが、あくまでオリジナルな作品に限ります。なお二重投稿は固く禁じます。

●使用言語
BASICおよびマシン語

●応募資格
個人、団体を問わずどなたでも応募できます。

●応募方法
カセットテープまたはフロッピーディスクにセーブした作品に、以下の事項を明記した書類をそえてください。
(1)タイトル、使用機種、使用言語
(2)ロード、セーブの方法、実行方法、遊び方についてのくわしい説明
(3)プログラムの内容についてのくわしい説明（フローチャートなど）
(4)プログラム作成上、参考にした資料などがあれば、それも明記
(5)住所、氏名、年齢、電話番号

●賞金
年間最優秀大賞→30万円および商品化された場合はその印税。
優秀賞→10万円および商品化された場合はその印税。
＊なお上記の2つの賞に該当しない作品でも、掲載された作品には従来どおり、掲載料を支払い、それが商品化された場合には、その印税を支払います。

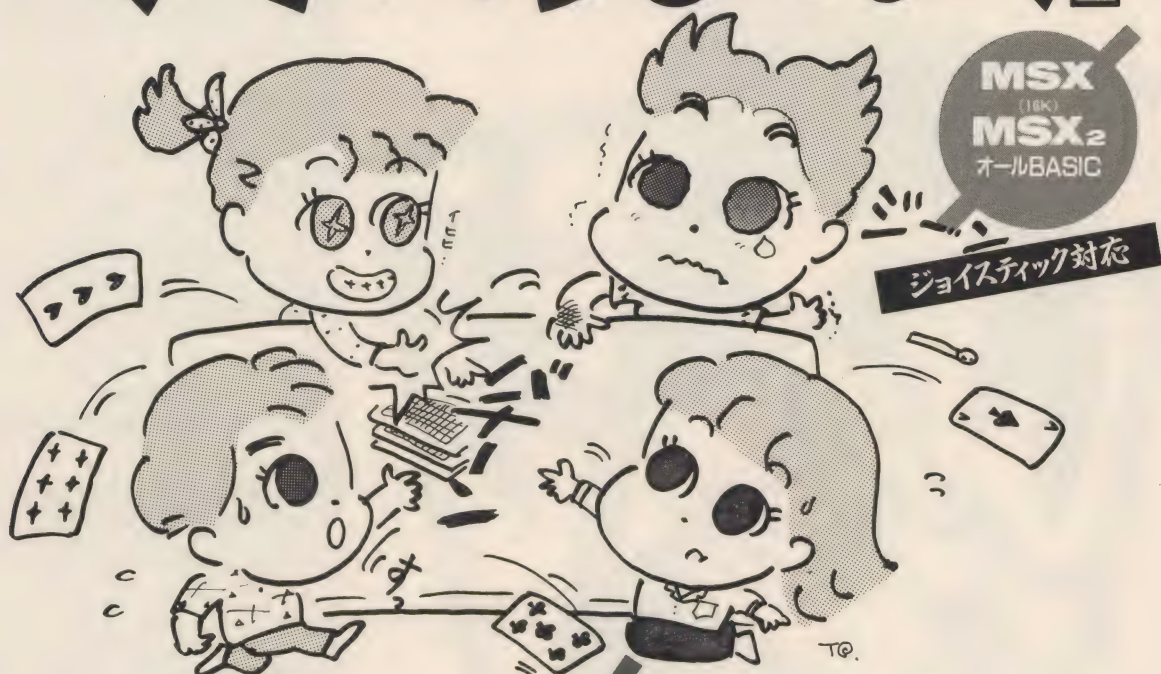
●応募締め切り
常時募集していますので、とくに締め切りはありません。

●応募先
〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「オリジナルプログラム係」

MSXカードゲーム第2弾

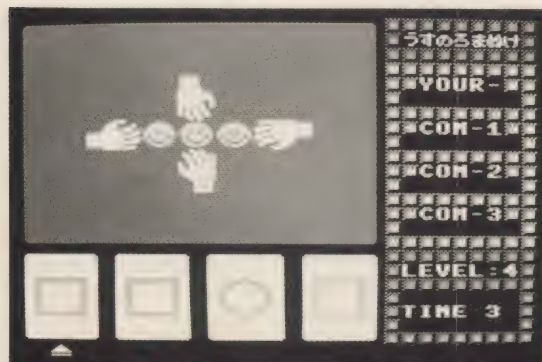
『うすのろまぬけ』

MSX (16K) MSX2 オールBASIC

ジョイスティック対応

渡辺 博

ルール説明

全部で4種類あるカードを全員に4枚ずつ配り、これを4枚とも同種類にそろえるのが目的のゲームです(4人用)。

方法は、4枚のなかから不要なカードを1枚選び、となりのプレイヤーへ送ります。となりのプレイヤーも、そのまたとなりへと送るので、再び全員4枚ずつになります。

うーむ、にらみ合い。

それをくり返して、4枚とも同種類のカードがそろったら、テーブル上の牌(スマイルマーク)をとります。だれかが牌をとったあとは、ほかのプレイヤーも自分のカードがそろっていなくても牌をとります。牌は4人に対して3つしかないので、とれない人が1人出ます。その人が負けとなり、文字が1つ加算され、次のゲームへと進みます。ここで、初めに牌をとる人は、必ず同カードが4枚そろっていなくてはなりません。もし、そろっていないのにとってしまうと、おてつきになり、その人の負けで、文字が1つ加算されます。これをくり返して、だれかが「うすのろまぬけ」の7文字をそろえてしまうとゲームエンドで、最も文字数の少ない人が勝利者です。

遊び方

不要カードは、カーソルキーの左右で表示されるカーソルを動かし、スペースで決定すると、テーブル上の手にカードがわたります。カードは一度出すと、キャンセルでき

ないので注意してください。

4人の手がカードを持つと、「せーえのおで」とコメントされ、カードをカーソルキーの上下左右を使って、右どなりの人へ送り、左どなりの人から送られたカードをとって元のところへもどると、自分のカードになります。

全員のカードの交換(こうかん)が終わると、TIMEが動きだすので、もし4枚そろっていたら、TIMEが0になる前に、牌(パイ)をとらなくてはなりません。だれもそろっていなければ、TIMEが0になるまで待ち、再び不要カードを選んで、カード交換(こうかん)となります。

なお、カード交換(こうかん)のとき、手の通るコースは決まっているので、ショートカットしようなんて考えないでください。

なお、操作はジョイスティック対応となっています。使われるカードは、本来ならばトランプを使うべきでしょうが、4種類だけなので、図形カードが使用されています。

さて、タイトル画面でのレベルですが、だれかが牌(パイ)をとったあとのCOM(コンピュータプレイヤー)の牌(パイ)をとりに行くタイミングになっています。レベル1がいちばん速く、COMが先にとると手に負えません。

プログラムについて

プログラムはオールBASICです。打ちこみのさいは注意しましょう。入力を終えたら、

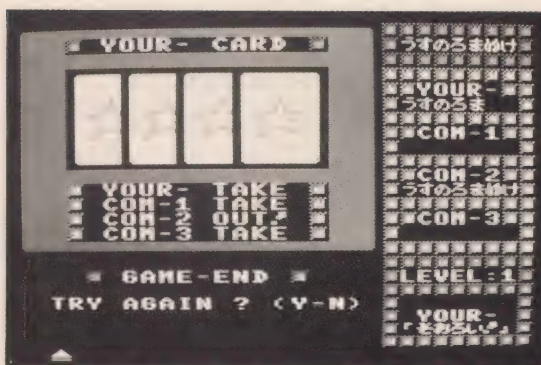
SAVE "ファイル名"

または、

CSAVE "ファイル名"

としてセーブしましょう。

実行方法は、

RUN "ファイル名"

今度は、ミスなしをめざせ！

で、タイトル面となります。

なお、MSX_2でプレイする場合は、SET BEEP1,3を実行してください。

最後に

さて、このプログラムの欠点としては、位置的な問題などから、COM2が負ける確率が高いこと、作者本人も認めていますが、スピードがおそいことなどです。カードゲームのプログラムを作るさいには、ゲームバランスを第1に考えてほしいと思います。1人だけ突出(とっしゅつ)して負けるプレイヤーがいては、白熱ということばが欠けてしまいます。やはり本物のカードゲームの、ドキドキ、ハラハラをパソコンでどうやって再現するか、を第1に考えてはどうでしょうか。スピードに関しては、人の好みがありますから、やはり選べるのがベストですね。

これからもがんばってください。

プログラムリスト

```
10 GOTO 186Ø:'♣ うすのろまぬけ
2Ø '●●● MAIN
3Ø ON CP+1+WO GOSUB 18Ø,53Ø,53Ø,53Ø,53Ø:IF WW=1 AND GF=Ø THEN GOSUB 99Ø
4Ø IF WW=3 THEN 1Ø1Ø
5Ø IF INKEY$<>"" THEN 5Ø
6Ø CP=CP+1:CP=CP MOD 4:IF H(Ø)+H(1)+H(2)+H(3)<>4 THEN 3Ø
7Ø IF M2=Ø THEN 9Ø
8Ø IF DF<7 OR ZZ THEN 3Ø ELSE 95Ø
9Ø M2=1:GOSUB 136Ø:INTERVAL ON:GOTO 3Ø
1ØØ '● DUST
11Ø ON CP+1+WO GOSUB 4ØØ,65Ø,65Ø,65Ø,65Ø
12Ø IF INKEY$<>"" THEN 12Ø
13Ø CP=CP+1:CP=CP MOD 4
14Ø IF KT(Ø)+KT(1)+KT(2)+KT(3)<>4 THEN 11Ø
15Ø FOR I=Ø TO 1ØØØ:NEXT:CP=RND(1)*4
16Ø LOCATE 21,2Ø:PRINT "せーえのおで":GOTO 3Ø
17Ø '●●● PLAYRE
18Ø IF WW(Ø) THEN RETURN
19Ø S=STICK(Ø)+STICK(1):XX=(S=7)-(S=3):YY=(S=1)-(S=5)
2ØØ IF MX+XX>6 OR MY+YY>4 OR S=Ø THEN RETURN
21Ø Q=Q(MX+XX,MY+YY):IF RE OR Q=6 OR (H(Ø)=Ø AND Q=4) THEN RETURN
22Ø IF E(MX+XX,MY+YY) THEN XX=XX*2:IF MX+XX>6 THEN RETURN
23Ø IF H(Ø) THEN 29Ø
24Ø IF GT(Ø) AND Q=3 THEN RETURN
25Ø IF Q=3 THEN CC=1
26Ø IF Q=1 AND CC=1 AND GT(Ø)=Ø THEN EE=Ø:GOTO 29Ø
27Ø IF Q=2 THEN IF CC=Ø THEN RETURN ELSE EE=1:GT(Ø)=1:PLAY "O5C64"
```

リスト続く

8月24日のPOPCOM祭り、本当に楽しかったです。ゲームはできたし、NANNOのポスターももらったし、おまけに抽選でトレーナーまでももらって夏休みの中で最高の日でした。どうもありがとうございます。さて、ぼくは初投稿なのでこれから末長くよろしく！　来年も、このようなイベントをしてください。お願いします!!（大阪府　OSの意味がわからないナイコン族）

```
280 IF EE THEN LOCATE MX*2+3,MY*2+2:PRINT K1$
290 MX=MX+XX:MY=MY+YY
300 X=MX*2+3:Y=MY*2+3:GOSUB 1320
310 IF Q=5 THEN PLAY "O4A64":BEEP:GOTO 480
320 IF EE=0 OR H(0) THEN RETURN
330 LOCATE MX*2+3,MY*2+2:PRINT G1$:IF MX=3 AND MY=4 AND GT(0) THEN 360
340 RETURN
350 '● C-GET
360 LOCATE MX*2+3,MY*2+2:PRINT K1$
370 CA(0,PA(0))=DC(1):LOCATE PA(0)*5,16:PRINT C$(DC(1)):PLAY "O4D64","O5D64"
380 IF WO THEN RETURN ELSE H(0)=1:EE=0:RETURN
390 '●● DUST CARD
400 S=STICK(0)+STICK(1):XX=(S=7)-(S=3):IF STRIG(0)+STRIG(1) THEN 440
410 IF AX+XX>3 OR AX+XX<0 OR S=0 THEN RETURN
420 AX=AX+XX:X=AX*5*8+31:Y=23*8:PUT SPRITE 8,(X,Y),10,8:BEEP:RETURN
430 '● STRIG
440 IF KT(0) THEN RETURN
450 FOR I=0 TO 6:LOCATE AX*5,I+16:PRINT "      ";:NEXT:DC(0)=CA(0,AX)
460 PA(0)=AX:KT(0)=1:EE=1:GOSUB 330:PLAY "V10O4A64":RETURN
470 '●● P-GET
480 INTERVAL OFF:IF ZZ=0 THEN ZZ=1:UU=0
490 LOCATE MX*2+3,MY*2+3:PRINT K1$:PLAY MU$:GOSUB 740
500 X=3*2+3:Y=4*2+3:GOSUB 1320:LOCATE 3*2+3,4*2+3:PRINT V$
510 WW(0)=1:WW=WW+1:Q(MX,MY)=0:RETURN
520 '●●● COM 1-3
530 IF GT(CP) THEN 710
540 IF A1(3)>7 AND CC=0 AND CP=3 THEN RETURN
550 IX=OX(CP)*2+3:IY=OY(CP)*2+2
560 A1(CP)=A1(CP)+1:A1=A1(CP):A=FZ(CP,A1)
570 OX(CP)=OX(CP)+X(A):OY(CP)=OY(CP)+Y(A):IF A1=3 OR A1=5 THEN 560
580 X=OX(CP)*2+3:Y=OY(CP)*2+3:GOSUB 1320
590 IF A1(CP)<5 OR A1(CP)>8 THEN GOSUB 1340
600 IF A1(CP)=4 AND WO AND CP=0 THEN CC=1
610 IF A1(CP)=9 THEN PLAY "O5C64"
620 IF A1(CP)=10 THEN GT(CP)=1:IF WO AND CP=0 THEN GOSUB 360
630 RETURN
640 '●● DUST
650 IF KT(CP) THEN RETURN
660 R=RND(1)*4:IF CA(CP,R)=RR(CP) THEN 660
670 IF WO AND CP=0 THEN XX=0:AX=R:GOSUB 420:GOSUB 450:RETURN
680 DC(CP)=CA(CP,R):PA(CP)=R
690 KT(CP)=1:LOCATE OX(CP)*2+3,OY(CP)*2+2:PRINT G1$:PLAY "V10O4A64":RETURN
700 '● C-GET
710 IF H(CP) THEN 790
720 LOCATE SX(CP)*2+3,SY(CP)*2+2:PRINT K1$:H(CP)=1
730 FF=(CP+1) MOD 4:CA(CP,PA(CP))=DC(FF)
740 FOR I=0 TO 3:J(I)=0:NEXT:FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 3
750 IF CA(CP,I)=J THEN J(J)=J(J)+1
760 NEXT J,I:FOR I=0 TO 3:IF J(I)=4 THEN SO(CP)=1
770 NEXT:RETURN
780 '● 4 CARD
790 IF SO(CP)=0 AND A1(CP)=11 AND ZZ=0 THEN RETURN
800 IF A1(CP)=12 THEN RETURN
810 IF ZZ AND A1(CP)=11 THEN ZC(CP)=ZC(CP)+1:IF ZC(CP)<LV THEN RETURN
820 A1(CP)=A1(CP)+1:IX=OX(CP)*2+3:IY=OY(CP)*2+2:A1=A1(CP)
830 A=FZ(CP,A1):OX(CP)=OX(CP)+X(A):OY(CP)=OY(CP)+Y(A)
840 X=OX(CP)*2+3:Y=OY(CP)*2+3:GOSUB 1320
850 IF A1(CP)=12 THEN 880
860 RETURN
870 '● P-GET
880 INTERVAL OFF:IF ZZ=0 THEN ZZ=1:UU=CP
890 Q1=Q(OX(CP),OY(CP)):IF Q1=0 THEN RETURN
900 PLAY MU$:Q(OX(CP),OY(CP))=0:WW(CP)=1:WW=WW+1
910 LOCATE OX(CP)*2+3,OY(CP)*2+3:PRINT K2$
920 X=SX(CP)*2+3:Y=SY(CP)*2+3:GOSUB 1320
930 LOCATE SX(CP)*2+3,SY(CP)*2+3:PRINT V$;RETURN
940 '●●● TRICK END
950 INTERVAL OFF:DF=0:EE=0:CC=0:M2=0:GF=0:GOSUB 1360
960 FOR I=0 TO 3:GT(I)=0:KT(I)=0:H(I)=0:A1(I)=0:NEXT
970 GOSUB 1710:GOTO 110
980 '●●● GAME END
990 INTERVAL OFF:GOSUB 1360:LOCATE 22,20:PRINT NE$(UU)+FNC$(6)+"「そおろい/」"
1000 GF=1:RETURN
1010 FOR I=0 TO 2500:NEXT
1020 FOR I=0 TO 7:PUT SPRITE I,(0,0),0,31:NEXT:FOR I=0 TO 2500:NEXT
1030 LOCATE 3,1:PRINT "% "+NE$(UU)+" CARD %"
```


どもっ！　はじめまして！　授業中、先生にかくれて友だちに借りたポプコム７月号を読んだのが、ぼくとポプコムとの出会いでした。９月号から買い始めましたが、これからもずっと買いますのでがんばっておもしろい雑誌にしてください。(徳島県　平田仁志)

```
1040 FOR I=0 TO 3:LOCATE 3+I*3,3:PRINT C$(CA(UU,I)):NEXT
1050 FOR I=0 TO 3:LOCATE 3,11+I:PRINT "h              h"
1060 LOCATE 5,I+11:PRINT NE$(I)+" ";
1070 IF UU=I THEN IF SO(I)=0 THEN PRINT "おてつき":GOTO 1090
1080 IF WW(I) THEN PRINT "TAKE" ELSE PRINT "OUT/"
1090 NEXT
1100 IF SO(UU) THEN PLAY "V1204D32R64D32R6405D4V10R2":GOTO 1120
1110 PLAY "04C4","03C4R1":LOCATE 22,21:PRINT "しまった":DM=UU:GOTO 1130
1120 FOR I=0 TO 3:IF WW(I)=0 THEN DM=I ELSE NEXT
1130 IF PLAY(0)<>0 THEN 1130
1140 US(DM)=US(DM)+1
1150 FOR I=0 TO 2:LOCATE 21,DM*3+5:PRINT "        ":GOSUB 1370
1160 LOCATE 21,DM*3+5:PRINT LEFT$(U$,US(DM)):BEEP:GOSUB 1370:NEXT
1170 IF US(DM)=7 THEN 1240
1180 GOSUB 1360:LOCATE 22,19:PRINT "TOUCH"+FNC$(4)+"ANY"+FNC$(4)+"KEY//"
1190 IF INKEY$<>"" THEN 1190
1200 IF INKEY$<>"" OR STRIG(1) THEN 1220
1210 IF WO=0 THEN 1200 ELSE IF CA<300 THEN CA=CA+1:GOTO 1200
1220 BEEP:CA=0:WW=0:ZZ=0:FOR I=0 TO 3:WW(I)=0:SO(I)=0:ZC(I)=0:NEXT
1230 FOR I=0 TO 2:Q(I+2,2)=5:NEXT:GOTO 1550
1240 FOR I=0 TO 6:LOCATE 0,16+I:PRINT STRING$(20," ");:NEXT
1250 PLAY "V1204L32CDEFGABO5C1V10":LOCATE 4,17:PRINT "% GAME-END %"
1260 LOCATE 2,19:PRINT "TRY AGAIN ? (Y-N)"
1270 IF INKEY$<>"" THEN 1270
1280 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1280
1290 IF I$="N" OR I$="n" THEN END
1300 FOR I=0 TO 3:US(I)=0:NEXT:CLS:GOSUB 1450:GOSUB 1490:GOTO 1220
1310 '●●● SUB
1320 X1=(X+CX(CP))*8+16:Y1=(Y+CY(CP))*8-1:PUT SPRITE CP,(X*8+16,Y*8-1),11,CP*2
1330 PUT SPRITE CP+4,(X1,Y1),11,CP*2+1:RETURN
1340 LOCATE IX,IY:PRINT K1$
1350 LOCATE X,Y-1:PRINT G1$:RETURN
1360 FOR I=0 TO 2:LOCATE 21,19+I:PRINT "         ":NEXT:RETURN
1370 FOR WA=0 TO 555:NEXT:RETURN
1380 FOR I=0 TO 3:IF US(I)=0 THEN 1400
1390 LOCATE 21,I*3+5:PRINT LEFT$(U$,US(I))
1400 NEXT:RETURN
1410 '● INTERVAL
1420 DF=DF+1:LOCATE 21,20:PRINT "TIME";7-DF:IF GF=0 THEN PLAY "V804D64V10"
1430 RETURN
1440 '●●● TITLE
1450 LOCATE 9,7:PRINT "%%%%%%%%%%%"
1460 LOCATE 9,8:PRINT "% うすのろまぬけ %"
1470 LOCATE 9,9:PRINT "%%%%%%%%%%%"
1480 LOCATE 12,13:PRINT "WAIT/":RETURN
1490 PLAY "O4L16EGO5C8":LOCATE 5,13:INPUT "WATCH PLAY (Y-N) ";W$:BEEP
1500 WO=ABS((W$="Y" OR W$="y"))
1510 LOCATE 2,15:INPUT "LEVEL INPUT HI(1-4)LOW ";LV$:BEEP
1520 LV=VAL(LV$):IF LV=0 OR LV>4 THEN LV=1
1530 RETURN
1540 '●●● SCREEN
1550 CLS
1560 FOR I=0 TO 15:PRINT "s"+STRING$(18,212)+"t"+STRING$(9,104);:NEXT
1570 LOCATE 0,0:PRINT "p"+STRING$(18,"q")+"r"
1580 LOCATE 0,15:PRINT "u"+STRING$(18,"v")+"w"
1590 FOR I=0 TO 2:LOCATE 20,I:PRINT STRING$(9,"%");:NEXT
1600 FOR I=0 TO 6:LOCATE 20,I+16:PRINT STRING$(9,"%");:NEXT
1610 RESTORE 2520:FOR I=1 TO 9:READ Y,D$:LOCATE 21,Y:PRINT D$:NEXT
1620 GOSUB 1360:LOCATE 21,1:PRINT U$:LOCATE 27,17:PRINT CHR$(48+LV):BEEP
1630 FOR I=0 TO 2:LOCATE 7+I*2,7:PRINT V$:NEXT:GOSUB 1380
1640 '● rnd CARD
1650 FOR I=0 TO 3:N(I)=0:R(I)=0:NEXT
1660 R=RND(1)*4:FOR I=0 TO 3:CA(I,0)=R:NEXT:N(R)=4
1670 FOR I=0 TO 3:FOR J=1 TO 3
1680 N=RND(1)*4:IF N(N)>3 THEN 1680
1690 N(N)=N(N)+1:CA(I,J)=N:NEXT J,I:GOSUB 1730:XX=0:YY=0:GOSUB 420:GOTO 950
1700 '●● START SET
1710 FOR I=0 TO 3:X=SX(I)*2+3:Y=SY(I)*2+3:CP=I:GOSUB 1320
1720 OX(I)=SX(I):OY(I)=SY(I):NEXT:MX=SX(0):MY=SY(0):RETURN
1730 FOR I=0 TO 3:LOCATE I*5,16:PRINT C$(CA(0,I));:NEXT
1740 FOR I=0 TO 3:R(I)=0:FM(I)=0:NEXT
1750 FOR CP=1-WO TO 3:GOSUB 1800:IF N>1 THEN R(RR(CP))=1:FM(CP)=1
1760 NEXT:FOR CP=0 TO 3:IF FM(CP) THEN 1790
1770 R=RND(1)*4:IF R(R) THEN 1770
1780 RR(CP)=R:R(R)=1
1790 NEXT:RETURN
```

リスト続く

『イースII』をやり始めたいがために、X1FからMSX2のほうへ乗りかえた者です。しかし、なんで最近のソフトはturbo専用なんでしょーねー。腹が立つったらありゃしない。来年高校卒業したらturboZIIを買ってやる！ それまでMSXでガマンだ。でも、MSXって確かFM音源対応ソフトがないんだよねー。さみしーなー。『イースII』の音楽もPSGかー。こんなぼくに、せめてLPちょーだい!!（京都府　石間崇）

```
1800 FOR I=Ø TO 3:J(I)=Ø:NEXT
1810 FOR J=Ø TO 3:FOR K=Ø TO 3:IF CA(CP,J)=K THEN J(K)=J(K)+1
1820 NEXT K,J:N=Ø:FOR J=Ø TO 3
1830 IF J(J)>N AND R(J)=Ø THEN N=J(J):RR(CP)=J
1840 NEXT:RETURN
1850 '●●● EARLY
1860 CLEAR 7ØØ:DEFINT A-Z:SCREEN 1,2,Ø:WIDTH 29:PLAY "V1Ø"
1870 R=RND(-TIME):KEY OFF:COLOR 15,1,1:MU$="V1204L64ADV1Ø"
1880 DIM FZ(3,15),Q(6,4),E(6,4),CA(3,3):ON INTERVAL=3Ø GOSUB 142Ø
1890 GOSUB 145Ø:KEY 2,"SCREEN Ø"+CHR$(13)
1900 FOR I=&H18Ø TO &H2D7:V=VPEEK(I):VPOKE I,V OR V/2:NEXT
1910 DEFFNC$(X)=STRING$(X,29)+CHR$(31):E(5,4)=1:E(6,4)=1
1920 C$=FNC$(2):G1$="ネノ"+C$+"ハヒ"+C$+"フヘ":V$="ミム"+C$+"メモ"
1930 K1$="ャャ"+C$+"ャャ"+C$+"ャャ":K2$="ャャ"+C$+"ャャ"
1940 C$=FNC$(5):U$="うすのろまぬけ"
1950 '● READ
1960 FOR I=Ø TO 23:READ D$:VPOKE &H2ØØ4+I,VAL("&H"+D$):NEXT
1970 A=168:FOR I=Ø TO 26:READ D$:FOR J=Ø TO 7
1980 VPOKE A*8+J,VAL("&H"+MID$(D$,1+J*2,2)):NEXT:A=A+1:NEXT
1990 FOR I=Ø TO 25:READ A,D$:FOR J=Ø TO 7
2000 VPOKE A*8+J,VAL("&H"+MID$(D$,1+J*2,2)):NEXT J,I
2010 FOR I=Ø TO 3:FOR J=1 TO 3:READ D$:C$(I)=C$(I)+"├"+D$+"┤"+C$:NEXT
2020 C$(I)="┌┬┬┐"+C$+"├┼┼┼┤"+C$+C$(I)+"├┼┼┼┤"+C$+"└┴┴┘":NEXT
2030 FOR I=Ø TO 8:FOR J=Ø TO 3:READ D$:FOR K=Ø TO 7
2040 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,1+K*2,2))):NEXT K,J:SPRITE$(I)=S$:S$="":NEXT
2050 FOR I=Ø TO 3:READ CX(I),CY(I):NEXT
2060 FOR I=Ø TO 3:READ SX(I),SY(I):NEXT
2070 FOR I=1 TO 4:READ X(I),Y(I):NEXT
2080 FOR I=Ø TO 3:FOR J=1 TO 12:READ FZ(I,J):NEXT J,I
2090 FOR I=1 TO 4:READ D$:FOR J=Ø TO 6:Q(J,I)=VAL(MID$(D$,1+J,1)):NEXT J,I
2100 FOR I=Ø TO 3:READ NE$(I):NEXT
2110 FOR I=Ø TO 7:READ A:FOR J=Ø TO 7:V=VPEEK(A*8+J)
2120 VPOKE (112+I)*8+J,V:NEXT J,I
2130 GOSUB 149Ø:GOTO 155Ø
2140 '● DATA
2150 DATA 8Ø,BØ,BØ,BØ,BØ,BØ,BØ,BØ,FØ,DØ,CØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ,FØ
2160 DATA 4F,4F,4F,4F,F1,AC,FØ
2170 DATA FFFFFFFFFØFØFØFØ,FFFFFFFFØØØØØØØØ,FFFFFFFFØFØFØFØF
2180 DATA FØFØFØFØFØFØFØFØ,ØØØØØØØØØØØØØØØØ,ØFØFØFØFØFØFØFØF
2190 DATA FØFØFØFØFFFFFFFF,ØØØØØØØØFFFFFFFF,ØFØFØFØFFFFFFFFF
2200 DATA 3C3C3C3C3C3C3C3C,ØØØØFFFFFFFとØØØØ,3C3CFFFFFFFF3C3C
2210 DATA ØØØ1Ø7ØF1F3F3E7C,7EFFFFFFC3ØØØØØØ,ØØ8ØEØFØF8FC7C3E
2220 DATA 78F8FØFØFØFØF878,1E1FØFØFØFØF1F1E,7C3E3F1FØFØ7Ø1ØØ
2230 DATA ØØØØØØC3FFFFFF7E,3E7CFCF8FØEØ8ØØØ,18183C3C7E7E66E7
2240 DATA FF7F3C1EØFØ7Ø3Ø7,E7C3ØØØØØØ81ØØØØ,FFFE3C78FØEØCØEØ
2250 DATA ØEØE1F1F3F3E787Ø,3CFFE781ØØØØØØØØ,7Ø7ØF8F8FC3C1EØE
2260 DATA 17,FFFFFFFFFFØØØØØØ,18,ØØØØØØFFFFFFFFFF,19,FØFØFØFØFØFØFØFØ
2270 DATA 2Ø,ØFØFØFØFØFØFØFØF,24,ØØØØØØØ7ØFØFØFØF,25,ØØØØØØEØFØFØFØFØ
2280 DATA 26,ØFØFØFØ7ØØØØØØØØ,27,FØFØFØEØØØØØØØØØ,37,AA54BC7CBC7C8ØØØ
2290 DATA 2ØØ,ØØ7F7F6A756A756A,2Ø1,ØØFEFE56AE56AE56,2Ø2,756A756A6A756A75
2300 DATA 2Ø3,AE56AE5656AE56AE,2Ø4,6A756A756A7F7FØØ,2Ø5,56AE56AE56FEFEØØ
2310 DATA 2Ø8,ØØØ3ØF1F3F3F7D7D,2Ø9,ØØCØFØF8FCFCBEBE,21Ø,6F6F373B1CØFØ3ØØ
2320 DATA 211,F6F6ECDC38FØCØØØ,212,ØØØØØØØØØØØØØØØØ,1Ø4,AA54BC7CBC7C8ØØØ
2330 DATA 97,ØA251Ø4848484888,98,1Ø7E121212122242,2Ø6,ØØFFFFA55AA55AA5
2340 DATA 2Ø7,A55AA55AA5FFFFØØ,47,1C1C3C3ØØØCØCØØØ
2350 DATA ィゥェ,ォャュ,ョッー,ャアャ,イウイ,ャアャ,エオカ,キャク,ケコサ,ャシャ,スセソ,タチツ
2360 '● SPRITE
2370 DATA Ø6Ø7333B1D1DØE4E,C6C7E7FF7F7F3F1F,6Ø7ØBABBDBDBDBDB,FFFFFFFFFFFFFFFF
2380 DATA Ø7Ø3Ø1Ø1Ø1Ø1Ø1Ø1,ØØØØØØØØØØØØØØØØ,FFFEFEFEFEFEFEFE,ØØØØØØØØØØØØØØØØ
2390 DATA ØF3F7CF8F8FFFFFE,FFFFFFFFFFFFFFFF,8Ø8ØØC3CF8F3CF3E,FCF3ØFFEFCØØFCF8
2400 DATA ØØØØØØØØØØØØØØØØ,ØØØØØØØØØØØØØØØØ,ØØØØØØØØØØØ1Ø3FF,FFFFFFFFFFFFFFØ1
2410 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,DBDBDBDBDD5DØEØ6,F8FCFEFEEEE7E363,737ØB8B8DCCCEØ6Ø
2420 DATA ØØØØØØØØØØØØØØØØ,7F7F7F7F7F7F7FFF,ØØØØØØØØØØØØØØØØ,8Ø8Ø8Ø8Ø8Ø8ØCØEØ
2430 DATA 1F3FØØ3F7FFØCF3F,7CF3CF1F3C3ØØ1ØØ,FFFFFFFFFFFFFFFF,7FFFFF1F1F3EFCFØ
2440 DATA 8ØFFFFFFFFFFFFFF,FFCØ8ØØØØØØØØØØØ,ØØØØØØØØØØØØØØØØ,ØØØØØØØØØØØØØØØØ
2450 DATA Ø81C3E7FFFØØFFFF,ØØØØØØØØØØØØØØØØ,ØØØØØØØØ8ØØØ8Ø8Ø,ØØØØØØØØØØØØØØØØ
2460 '● etc.
2470 DATA Ø,2,-2,Ø,Ø,-2,2,Ø, 3,4,Ø,2,3,Ø,6,2, Ø,-1,1,Ø,Ø,1,-1,Ø
2480 DATA 2,2,2,1,3,4,4,4,4,2,1,1, 3,3,2,2,4,4,1,1,1,3,2,2
2490 DATA 4,4,4,3,1,2,2,2,2,4,3,3, 1,1,4,4,2,2,3,3,3,1,4,4
2500 DATA Ø66666Ø,Ø655566,Ø644463,Ø621111
2510 DATA YOUR-,COM-1,COM-2,COM-3,24,18,25,2Ø,19,26,17,27
2520 DATA 4,hYOUR ,5,"          ",7,hCOM-1,8,"          "
2530 DATA 1Ø,hCOM-2,11,"          ",13,hCOM-3,14,"          ",17,"LEVEL: "
2540 '♣ 1988年 8月 By@II.W
```

ずいぶん待ちましたよ、『サバッシュ』。ここまでポプコム読者をがまんさせたんだから、よっぽどおもしろいことでしょう。あまり関係ないが、9月号の「エンサイクロペディア光」の下半分の記事は、完全に書いた人の趣味に走ってたような気がするのですが……（埼玉県 さばおり．S） S：「エンサイクロペディア光」の下は、4人ライターの共作。ボクも「石田ひかり」、「西田ひかる」、「ヨード卵ひかり」なんかを書いたのだ。

きたるべき、その日のために……

TRAINING OF ACTION GAME

PC-8800シリーズ
BASIC+マシン語

森　国博

これは役に立つ！

さて、ここに登場の「TRAINING OF ACTION GAME」、単純すぎるほど単純なゲームである。

いや、これをゲームと考えるかどうかは君に任せる。そんなことはどうでもいいことだ。とにかく役に立つソフトだといいたい。私のようにアクションゲーム大好き人間にとっては、練習用としてありがたいのである。では、説明に入ろう。

プログラムについて

プログラムは、BASICのローダープログラムとマシン語プログラム5本からなっている。マシン語5本と聞いてびびった君、安心してくれ、量は少ないから。

ファイル名およびアドレスは以下のとおり。

"start" ……BASICプログラム
"list 1" ……BE00～BF48，長さ&H149
"list 2" ……C000～C9DC，長さ&H9DD
"list 3" ……D000～D190，長さ&H191
"data 1" ……BB00～BD4F，長さ&H250
"data 2" ……C500～CD3F，長さ&H840

セーブ方法

SAVE "start"
BSAVE "list 1"，&HBE00，&H149

ほか4本についても同様に行う。

実行方法は、

RUN "start"

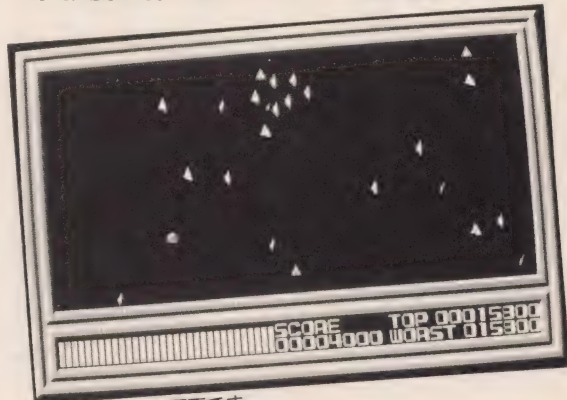
で、タイトル画面となり、リターンキーを押してゲームスタート。

遊び方

キー操作は、テンキーの8246で自分のキャラクターであるボールをあやつり、敵(3角形のもの)をよけるだけ。

また、リターンキーのかわりに、M、O、R、Iのキーを同時に押すと、少しだけ変わった内容のゲームになる。

ちなみに、ジョイスティック対応で、スティックをたおすとスタートする。

敵をよけるだけ、とはいうものの、敵の数がメチャ多いので大変だぞ。それと、テンキーで操作練習したほうが、

ざっと、こんな画面です。

むずかしくっていいよ。ジョイスティックじゃ難度が落ちるからね。

最後に

最近、アクションゲームが少ないね。ハードをからめていうと、X68000とMSXでしかいいものは出ないんじゃないかって不安になっちゃうね。ユーザーの多い88シリーズくらい、バンバン出してほしいんだけど……。

でも、X68000はすごいねー。あれですごいゲームが出なきゃウソだともいえるけどね。アーケードそのままのゲームが、自分の家のディスプレイに出てるなんて、ちょっと前には考えられなかったけどね。

もう1つ期待したいのは、MSX2+。製品が出てソフトが出ないことには話にならないけど、仕様を見ると期待させられるね。アッパーコンパチ機だから専用ソフトになってしまうけど、すごいソフトが出ればいいな。とくに、シューティングとかアクションゲームでね。

○参考資料

『マシン語ゲームプログラミング』（アスキー）

『はじめてのマシン語』（技術評論社）

ローダープログラム "start"

```
10 CLS 3:CONSOLE,,0:LOCATE 25,6
20 PRINT "■■■■▮▮▮||  STARTING  ||▮▮▮■■■■"
30 FOR I=0 TO 4:READ D$,A:LOCATE 32,7+I
40 PRINT "loading  ";D$:BLOAD D$,A:NEXT
50 LOCATE 37,12:PRINT "GO !!"
60 FOR I=0 TO 200:NEXT:S=&HD000:CALL S
70 DATA list1,&HBE00  ,list2,&HC000
80 DATA list3,&HD000  ,data1,&H200
90 DATA data2,&H500
```

"list 1"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BE00 CD 00 C0 CD 12 C0 D3 5C CD 18 BE D3 5D CD 18 BE : D1
BE10 D3 5E CD 18 BE D3 5F C9 ED 73 30 BE 31 4E 00 ED : 89
BE20 5B 33 BE 01 FF 08 ED A0 ED A0 EB 39 EB 10 F7 31 : B5
BE30 00 00 C9 00 00 22 65 BE CD 00 C0 AF D3 5C CD 4E : 94
BE40 BE D3 5D CD 4E BE D3 5E CD 4E BE D3 5F C9 2A 33 : 29
BE50 BE 11 50 00 ED 4B 65 BE C5 E5 77 23 10 FC E1 19 : C4
BE60 C1 0D 20 F4 C9 00 00 CD 00 C0 CD 69 C6 D3 5C CD : 30
BE70 9B BE 2A B6 BE D3 5D CD 9B BE 2A B6 BE D3 5E CD : E9
BE80 9B BE D3 5F C9 CD 00 C0 CD 69 C6 D3 5C CD 9B BE : 32
BE90 2A B6 BE D3 5E CD 9B BE D3 5F C9 ED 73 B3 BE 31 : F2
BEA0 4E 00 ED 5B 33 BE 01 FF 08 ED A0 ED A0 EB 39 EB : B8
BEB0 10 F7 31 00 00 C9 00 00 3A C2 E6 E6 F7 F6 13 D3 : 9C
BEC0 31 D3 5C CD D3 BE D3 5D CD D3 BE D3 5E CD D3 BE : DB
BED0 D3 5F C9 21 00 C0 11 01 C0 01 7F 3E 36 00 ED B0 : 3F
BEE0 C9 CD 00 C0 CD 12 C0 D3 5C CD F9 BE D3 5D CD F9 : 9E
BEF0 BE D3 5E CD F9 BE D3 5F C9 ED 73 15 BF 31 4C 00 : 1F
---------------------------------------------------------
Sum  81 7D 3D 65 84 08 2C 46 35 E1 83 05 CB AE 1F 24 : F8

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BF00 ED 5B 33 BE 01 FF 10 ED A0 ED A0 ED A0 ED A0 EB : 68
BF10 39 EB 10 F3 31 00 00 C9 CD 00 C0 CD 12 C0 D3 5C : 7C
BF20 CD 30 BF D3 5D CD 30 BF D3 5E CD 30 BF D3 5F C9 : 90
BF30 ED 73 46 BF 31 4F 00 ED 5B 33 BE 01 FF 10 ED A0 : BB
BF40 EB 39 EB 10 F9 31 00 00 C9 00 00 00 00 00 00 00 : 12
BF50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BF60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BF70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BF80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BF90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BFA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BFB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BFC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BFD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BFE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BFF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  CB 22 33 53 B9 4C 40 62 64 7E EB EB 70 90 BF B0 : 41
```

"list 2"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C000 68 26 00 29 29 29 29 29 29 09 01 00 C0 09 22 33 : AC
C010 BE C9 26 00 6F 29 11 1F C0 19 7E 23 66 6F C9 00 : 8D
C020 05 60 05 90 05 C0 05 F0 05 20 06 50 06 80 06 B0 : 6B
C030 06 E0 0C 10 0D E0 06 A0 07 60 08 20 09 E0 09 A0 : B6
C040 0A 60 0B 20 0C C5 3D 28 19 3D 28 1F 3D 28 2F 3D : 39
C050 28 36 3D 28 47 3D 28 4E 3D 28 5F 3D CA C3 C0 C1 : CC
C060 AF C9 21 08 01 CD 35 BE C1 0C C9 21 04 01 CD 35 : 20
C070 BE C1 C5 04 21 04 02 CD 35 BE C1 05 0C C9 04 21 : EF
C080 04 02 CD 35 BE C1 05 C9 04 21 04 02 CD 35 BE C1 : 01
C090 C5 0C 21 04 01 CD 35 BE C1 05 0D C9 0C 21 08 01 : 89
C0A0 CD 35 BE C1 0D C9 21 04 02 CD 35 BE C1 C5 0C 04 : D4
C0B0 21 04 01 CD 35 BE C1 04 0D C9 21 04 02 CD 35 BE : 68
C0C0 C1 04 C9 21 04 02 CD 35 BE C1 04 C5 21 04 01 CD : F2
C0D0 35 BE C1 0C C9 ED 4B F9 C1 CD EB C0 32 FB C1 CD : AE
C0E0 45 C0 ED 43 F9 C1 AF CD 00 BE C9 DB 00 F6 01 67 : 2B
C0F0 DB 01 F6 FE A4 67 E6 14 CA 8E C1 7C E6 44 CA A4 : 02
---------------------------------------------------------
Sum  9D 19 7F 52 8A F1 AA 77 5E 67 7E 7E 21 AE 4E 00 : 01

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C100 C1 7C E6 11 CA BA C1 7C E6 41 CA D0 C1 7C CB 47 : 05
C110 28 72 CB 67 28 5A CB 77 28 60 CB 57 28 48 3E 0E : F6
C120 D3 44 DB 45 67 E6 06 28 65 7C E6 0A 28 76 7C E6 : 83
C130 05 CA BA C1 7C E6 09 CA D0 C1 7C CB 4F 28 27 CB : C0
C140 57 28 2D CB 5F 28 33 CB 47 28 39 3A FB C1 3D 28 : FF
C150 29 3D 28 7C 3D 28 2D 3D 28 60 3D 28 13 3D 28 2E : 6C
C160 3D 28 03 3D 28 3E 3E 24 90 3E 03 28 79 3E 07 C9 : ED
C170 3E 04 91 3E 01 28 6F 3E 05 C9 3E 4A 91 3E 05 28 : 39
C180 65 3E 01 C9 3E 04 90 3E 07 28 5B 3E 03 C9 3E 24 : 73
C190 90 3E 04 28 0A 3E 04 91 3E 08 28 4A 3E 06 C9 CD : 69
C1A0 E6 C1 18 16 3E 24 90 3E 02 28 0A 3E 4A 91 3E 06 : 96
C1B0 28 34 3E 08 C9 CD E6 C1 18 16 3E 04 90 3E 06 28 : 4B
C1C0 0A 3E 04 91 3E 02 28 1E 3E 04 C9 CD E6 C1 18 BE : B8
C1D0 3E 04 90 3E 08 28 0A 3E 4A 91 3E 04 28 08 3E 02 : 15
C1E0 C9 CD E6 C1 18 BE F5 C5 D5 CD 1C C9 CD 00 C5 CD : B3
C1F0 F0 C5 CD 50 C8 D1 C1 F1 C9 E5 CD 0F DD 21 F7 C2 : 5E
---------------------------------------------------------
Sum  C0 D2 D1 2F 0F 82 9A 2F CC 22 69 43 4B 64 7A BB : 6A

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C200 06 18 C5 CD 0F C2 11 05 00 DD 19 C1 10 F4 C9 DD : F8
C210 7E 00 B7 C8 DD 4E 02 DD 46 03 DD 7E 04 FE 09 28 : DE
C220 0F CD 46 C2 DD 77 04 CD 45 C0 DD 71 02 DD 70 03 : AE
C230 DD 7E 01 3C FE 06 28 FB FE 07 28 F7 E6 07 DD 77 : 24
C240 01 3C CD 00 BE C9 3D 28 16 3D 28 1E 3D 28 36 3D : 67
C250 28 3E 3D 28 56 3D 28 5E 3D 28 76 3D 28 7E C9 3E : A9
C260 4A 91 28 03 3E 01 C9 3E 05 C9 3E 4A 91 28 0B 3E : A4
C270 04 90 28 03 3E 02 C9 3E 08 C9 3E 04 90 28 03 3E : 12
C280 04 C9 3E 06 C9 3E 04 90 28 03 3E 03 C9 3E 07 C9 : EF
C290 3E 04 91 28 0B 3E 04 90 28 03 3E 04 C9 3E 06 C9 : 1B
C2A0 3E 04 90 28 03 3E 02 C9 3E 08 C9 3E 04 91 28 03 : 13
C2B0 3E 05 C9 3E 01 C9 3E 04 91 28 0B 3E 24 90 28 03 : 37
C2C0 3E 06 C9 3E 04 C9 3E 24 90 28 03 3E 08 C9 3E 02 : 84
C2D0 C9 3E 24 90 28 03 3E 07 C9 3E 03 C9 3E 4A 91 28 : 3F
C2E0 0B 3E 24 90 28 03 3E 08 C9 3E 02 C9 3E 24 90 28 : 5A
C2F0 03 3E 06 C9 3E 04 C9 D9 AF 32 95 82 FD 77 00 7E : DE
---------------------------------------------------------
Sum  BA 94 5C 7C C1 EC 01 A5 D9 AA 02 25 BD 17 E8 DE : BD

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C300 23 B7 28 44 FE 20 28 F7 2B 11 DB 81 06 09 3E 20 : 88
C310 12 13 10 FC 06 0A 11 DB 81 7E FE 3A 30 13 D6 30 : AD
C320 38 0F 3D 4F 23 7E FE 3A 20 06 79 32 95 82 23 23 : DA
C330 2B 7E 23 B7 28 48 FE 2F 28 44 FE 2E 28 11 FE 20 : 0F
C340 38 06 28 2D 12 13 10 E9 3E 81 C1 D1 E1 3D C9 78 : 61
C350 06 04 B8 38 F3 11 E1 81 7E 23 B7 28 21 FE 2F 28 : 56
C360 1D FE 2E 28 E3 FE 20 38 DF 28 06 12 13 10 E9 DD : B2
C370 21 F7 C2 11 05 00 06 03 C5 3E 01 06 08 DD 36 00 : 1E
C380 01 DD 77 01 DD 36 02 27 DD 36 03 0A DD 77 04 3C : 46
C390 DD 19 10 E9 C1 10 E1 C9 3A 91 D1 3D 28 3F 21 F7 : C2
C3A0 C2 06 18 11 05 00 C5 DD 21 F7 C2 06 18 7E B7 28 : ED
C3B0 28 E5 DD 7E 00 B7 28 1C 23 23 7E DD 96 02 C6 02 : 64
C3C0 FE 05 30 10 23 7E DD 96 03 C6 02 FE 05 30 05 C5 : 1F
C3D0 CD DE C3 C1 E1 DD 19 10 D8 C1 19 10 C9 C9 7E DD : C5
C3E0 BE 03 20 09 2B 7E DD BE 02 20 01 C9 23 23 7E FE : DC
C3F0 01 28 27 FE 02 28 59 FE 07 28 70 FE 08 28 36 47 : 19
---------------------------------------------------------
Sum  66 45 1E 35 10 10 48 2B 93 93 6F 2B BC 51 25 54 : D7

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C400 CD 8A C4 B8 28 F9 04 B8 28 F5 04 B8 28 F1 05 05 : AC
C410 05 B8 28 EB 05 B8 28 E7 77 C9 06 01 CD 8A C4 B8 : B6
C420 28 F8 04 B8 28 F4 04 B8 28 F0 06 07 B8 28 EB 04 : A8
C430 B8 28 E7 77 C9 06 06 CD 8A C4 B8 28 F8 04 B8 28 : EA
C440 F4 04 B8 28 F0 06 01 B8 28 EB 04 B8 28 E7 77 C9 : A5
C450 06 01 CD 8A C4 B8 28 F8 04 B8 28 F4 04 B8 28 F0 : A6
C460 04 B8 28 EC 06 08 B8 28 E7 77 C9 06 04 CD 8A C4 : 0A
C470 B8 28 F8 04 B8 28 F4 04 B8 28 F0 04 B8 28 EC 04 : 58
C480 B8 28 E8 06 01 B8 28 E3 77 C9 E5 D5 2A A7 C4 54 : 75
C490 5D 29 29 19 11 11 32 19 22 A7 C4 7C D1 E1 E6 07 : DD
C4A0 3C DD BE 04 28 E4 C9 1C E4 DD 21 F7 C2 11 05 00 : 7D
C4B0 06 18 DD 7E 00 B7 28 43 3A F9 C1 DD 96 02 C6 02 : CC
C4C0 FE 05 30 37 3A FA C1 DD 96 03 C6 02 FE 05 30 2B : FB
C4D0 3A FB C1 EE 04 32 FB C1 C5 CD 2A C5 C1 F5 C5 D5 : A7
C4E0 CD 1C C9 CD 00 C5 CD F0 C5 CD 50 C8 D1 C1 F1 3A : 68
C4F0 DD C8 87 87 87 D3 59 3E 40 D3 59 DD 19 10 B3 C9 : 92
---------------------------------------------------------
Sum  A1 71 69 8E 8F C1 38 27 33 6A D1 2F 89 A1 8F CA : D8
```


あの～今度パソコンを買ったばかりで、わからないことだらけで困っています。そこでPC-8801SR以降のクラブを探しています。なるべく三重県の方がいいのですが、だれか紹介してください。（〒516　三重県伊勢市岡本1-4-25堀川方　大川直樹）

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C500 3E 3F D3 55 D3 56 D3 57 D3 58 D3 59 D3 5A D3 5B : AA
C510 3E 47 D3 55 D3 56 D3 57 D3 58 D3 59 D3 5A D3 5B : B2
C520 06 FF 0E 10 0D 20 FD 10 F9 C9 DD 7E 04 FE 01 28 : A5
C530 29 FE 02 28 5F FE 07 28 78 FE 08 28 3A 47 CD D2 : A3
C540 C5 B8 28 F9 04 B8 28 F5 04 B8 28 F1 05 05 05 B8 : 13
C550 28 EB 05 B8 28 E7 DD 77 04 C9 06 01 CD D2 C5 B8 : 23
C560 28 F8 04 B8 28 F4 04 B8 28 F0 06 07 B8 28 EB 04 : A8
C570 B8 28 E7 DD 77 04 C9 06 06 CD D2 C5 B8 28 F8 04 : 34
C580 B8 28 F4 04 B8 28 F0 06 01 B8 28 EB 04 B8 28 E7 : 45
C590 DD 77 04 C9 06 01 CD D2 C5 B8 28 F8 04 B8 28 F4 : 3C
C5A0 04 B8 28 F0 04 B8 28 EC 06 08 B8 28 E7 DD 77 04 : D1
C5B0 C9 06 04 CD D2 C5 B8 28 F8 04 B8 28 F4 04 B8 28 : CB
C5C0 F0 04 B8 28 EC 04 B8 28 E8 06 01 B8 28 E3 DD 77 : AA
C5D0 04 C9 E5 D5 2A A7 C4 54 5D 29 29 19 11 11 32 19 : A5
C5E0 22 A7 C4 7C D1 E1 E6 07 3C DD BE 04 28 E4 C9 48 : A0
C5F0 3A EF C5 3D 32 EF C5 01 04 2A 81 4F 3E 09 CD 18 : 3C
------------------------------------------------------------
Sum  2A 06 18 68 8A 82 40 80 96 67 BA 6D A8 52 45 1F : FE

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C600 BF 3A EF C5 B7 28 01 C9 AF D3 59 3E 08 D3 55 D3 : 72
C610 57 3E 18 D3 56 D3 58 3E 38 D3 5A D3 5B 3E 40 D3 : 23
C620 55 D3 56 D3 57 D3 58 D3 59 D3 5A D3 5B 0E 77 06 : E5
C630 FF C5 CD 29 C9 C1 05 20 F8 0D 20 F3 21 DD C6 11 : 56
C640 E3 C6 1A BE 28 04 38 1E 18 12 23 13 1A BE 28 04 : 67
C650 38 14 18 0C 23 13 1A BE 38 0C 18 08 7E 12 23 13 : A8
C660 7E 12 23 13 7E 12 C3 20 D1 87 87 6F 26 00 29 29 : FF
C670 11 00 02 19 22 B6 BE C9 7E B7 C8 FE 20 20 02 3E : 06
C680 3A D6 30 FE 0B 38 02 D6 06 C5 E5 32 A9 C6 3A AA : 8E
C690 C6 3D 20 08 3A A9 C6 CD 85 BE 18 06 3A A9 C6 CD : 78
C6A0 67 BE E1 C1 0C 0C 23 18 CF 0A 00 01 24 2C 21 DF : 44
C6B0 C6 7B 86 27 77 2B 7A 8E 27 77 2B 3E 00 8E 27 77 : CB
C6C0 CD C8 C6 23 CD C8 C6 23 7E 07 07 07 07 CD D1 C6 : FA
C6D0 7E E6 0F C5 E5 CD 67 BE E1 C1 0C 0C C9 00 00 00 : 92
C6E0 00 08 67 00 00 23 30 30 00 53 43 00 4F 52 00 45 : 6E
C6F0 20 00 44 45 00 4D 4F 00 54 4F 00 50 20 00 57 4F : FE
------------------------------------------------------------
Sum  AC FE B8 A5 92 8B 9A 19 0B 50 35 39 03 34 B8 62 : F1

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C700 00 52 53 00 54 20 00 48 49 00 54 20 00 52 45 00 : B5
C710 54 55 00 52 4E 00 4B 45 00 59 20 00 20 20 00 21 : B3
C720 DD C6 11 E0 C6 1A BE 28 04 38 14 18 56 23 13 1A : 68
C730 BE 28 04 38 0E 18 4C 23 13 1A BE 38 0A 18 44 7E : BE
C740 12 23 13 7E 12 23 13 7E 12 3E 01 32 AA C6 01 20 : A0
C750 1D 21 F8 C6 CD 78 C6 01 24 1D 21 FB C6 CD 78 C6 : 36
C760 01 27 1D 21 E9 C6 CD 78 C6 01 2B 1D 21 EC C6 CD : 09
C770 78 C6 01 2F 1D 21 EF C6 CD 78 C6 AF 32 AA C6 3C : F9
C780 32 DE C8 01 3C 2A 21 E0 C6 CD C8 C6 23 CD C8 C6 : DF
C790 23 CD C8 C6 C9 01 00 00 3E 0B CD E1 BE 26 12 01 : 36
C7A0 04 00 C5 E5 3E 0C CD E1 BE E1 C1 0C 0C 0C 0C 25 : 5B
C7B0 20 F0 3E 0D CD E1 BE 2E 02 01 B4 04 26 0B 79 C6 : 20
C7C0 4C 4F C5 C5 E5 3E 0E CD E1 BE E1 C1 04 04 04 04 : 74
C7D0 25 20 F0 C1 2D 20 E5 2E 02 01 04 1E 26 12 78 C6 : F1
C7E0 08 47 C5 E5 C5 3E 0C CD E1 BE C1 E1 0C 0C 0C 0C : 46
C7F0 25 20 F0 C1 2D 20 E5 01 00 26 3E 0F CD E1 BE 01 : 09
------------------------------------------------------------
Sum  AE 37 8E E3 6F A8 7A 4D B1 DC 47 EF 59 E3 46 31 : AA

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C800 4C 26 3E 10 CD E1 BE 01 00 2E 3E 11 CD E1 BE 01 : 17
C810 4C 2E 3E 12 CD E1 BE C9 01 04 2A 26 20 E5 C5 3E : 5C
C820 09 CD 18 BF C1 E1 0C 25 20 F3 01 04 2A 3A EF C5 : B0
C830 67 E5 C5 3E 0A CD 18 BF C1 E1 0C 25 20 F3 C9 3A : E6
C840 C2 E6 F6 1B D3 31 3E 01 D3 53 DB 32 F6 20 D3 32 : 4A
C850 3E 09 D3 55 3E 41 D3 55 3E 1B D3 56 3E 43 D3 56 : 42
C860 3E 09 D3 57 3E 41 D3 57 3E 1B D3 58 3E 43 D3 58 : 4A
C870 AF D3 59 3E 40 D3 59 3E 38 D3 5A 3E 47 D3 5A 3E : 18
C880 3F D3 5B 3E 47 D3 5B C9 3A DC C8 3D 28 23 18 0A : 71
C890 3E 00 32 DC C8 3E FF 32 DD C8 3A DD C8 3C FE 08 : 49
C8A0 28 05 32 DD C8 18 15 3E 01 32 DC C8 3E 08 32 DD : 9B
C8B0 C8 3A DD C8 3D FE FF 28 D7 32 DD C8 3A DE C8 3D : D4
C8C0 28 02 18 09 3A DD C8 C6 40 D3 59 18 06 3E 40 D3 : CB
C8D0 59 18 00 3A DD C8 87 87 87 D3 59 C9 01 04 00 DB : BA
C8E0 09 0F 38 FB C9 85 E5 D5 C5 CD E1 BE C1 D1 E1 78 : 6F
C8F0 84 47 C9 06 04 21 02 C9 5E 23 56 CD 0A C9 23 10 : 34
------------------------------------------------------------
Sum  70 53 03 27 EC 68 81 E5 42 00 F4 94 2A 8D 62 BE : 48

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C900 F7 C9 10 08 FF 0B 1F 0C 37 07 0E 44 ED 51 00 00 : DB
C910 00 00 0C ED 59 DB 44 CB 7F 20 FA C9 11 16 06 CD : 98
C920 0A C9 11 09 0D CD 0A C9 C9 11 1F 06 CD 0A C9 11 : 4A
C930 09 0D CD 0A C9 C9 01 0A 2B 21 F8 C6 CD 78 C6 01 : A0
C940 0E 2B 21 FB C6 CD 78 C6 01 11 2B 21 E0 C6 CD C8 : BF
C950 C6 23 CD C8 C6 23 CD C8 C6 01 1D 2B 21 E6 C6 CD : A5
C960 78 C6 01 2F 2B 21 FE C6 CD 78 C6 01 33 2B 21 01 : 0A
C970 C7 CD 78 C6 01 37 2B 21 04 C7 CD 78 C6 01 3A 2B : 92
C980 21 E4 C6 CD C8 C6 23 CD C8 C6 01 42 2B 21 E6 C6 : DF
C990 CD 78 C6 C9 3E 01 32 AA C6 01 1B 20 21 07 C7 CD : AD
C9A0 78 C6 01 1F 20 21 0A C7 CD 78 C6 01 22 20 21 0D : EC
C9B0 C7 CD 78 C6 01 26 20 21 10 C7 CD 78 C6 01 2A 20 : 67
C9C0 21 13 C7 CD 78 C6 01 2F 20 21 16 C7 CD 78 C6 01 : 60
C9D0 33 20 21 19 C7 CD 78 C6 AF 32 AA C6 C9 00 00 00 : 79
C9E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C9F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
------------------------------------------------------------
Sum  9E A2 4E 21 4C 65 D4 73 7C 03 69 06 5C 82 41 61 : 15
```

"list 3"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D000 F3 AF 32 E2 C6 32 E0 C6 32 E5 C6 32 E4 C6 3E 01 : 4C
D010 32 E1 C6 32 E3 C6 ED 5F 32 A7 C4 3A C2 E6 F6 1B : 90
D020 D3 31 CD F3 C8 C3 20 D1 31 00 B1 21 27 1E 22 F9 : A3
D030 C1 ED 5F 32 A7 C4 3E 20 32 EF C5 CD 3F C8 CD B8 : 47
D040 BE CD 95 C7 CD 6F C3 CD 18 C8 01 30 2C 21 E6 C6 : BD
D050 CD 78 C6 01 24 2A 21 E9 C6 CD 78 C6 01 28 2A 21 : A9
D060 EC C6 CD 78 C6 01 2C 2A 21 EF C6 CD 78 C6 01 48 : 3E
D070 2A 21 E6 C6 CD 78 C6 01 35 2A 21 F8 C6 CD 78 C6 : 4C
D080 01 39 2A 21 FB C6 CD 78 C6 01 3C 2A 21 E0 C6 CD : 4C
D090 C8 C6 23 CD C8 C6 23 CD C8 C6 01 48 2C 21 E6 C6 : CC
D0A0 CD 78 C6 01 35 2C 21 FE C6 CD 78 C6 01 39 2C 21 : E4
D0B0 01 C7 CD 78 C6 01 3D 2C 21 04 C7 CD 78 C6 01 40 : 75
D0C0 2C 21 E4 C6 CD C8 C6 23 CD C8 C6 3E 01 32 1F D1 : 31
D0D0 3E 01 32 1E D1 3E 03 32 FB C1 3A C2 E6 F6 1B D3 : 55
D0E0 31 AF 32 DE C6 32 DD C6 32 DF C6 32 DE C8 32 DC : 48
D0F0 C8 32 DD C8 11 01 00 CD AB C6 CD 1F C7 CD A9 C4 : DC
------------------------------------------------------------
Sum  54 1B 37 30 CF 83 F5 4E 15 EF 6F 6B C9 2B 9A FA : D1

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
D100 CD D5 C0 CD 98 C3 CD FC C1 CD 88 C8 18 E6 CD B8 : B4
D110 BE 3E 19 D3 31 3E 0E D3 53 C3 28 D0 FB FF 00 00 : 40
D120 31 00 B1 AF 32 DF C6 32 DE C6 32 DD C6 32 DC C8 : E9
D130 32 DD C8 32 DE C8 32 91 D1 ED 5F 32 A7 C4 3E 48 : B2
D140 32 EF C5 CD 3F C8 CD B8 BE CD 95 C7 CD 6F C3 CD : F2
D150 36 C9 3A C2 E6 F6 1B D3 31 CD 94 C9 CD 98 C3 CD : 15
D160 FC C1 CD 94 C9 CD 88 C8 DB 03 F6 5D 47 DB 04 F6 : 51
D170 FB A0 FE 59 28 13 DB 01 CB 7F CA 28 D0 3E 0E D3 : 34
D180 44 DB 45 3C 28 D6 C3 28 D0 3E 01 32 91 D1 C3 28 : 17
D190 D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : D0
D1A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D1B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D1C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D1D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D1E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
D1F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
------------------------------------------------------------
Sum  61 E4 61 39 17 1C E1 0E 28 9D 2B EE C2 CC 42 53 : 02
```

"data 1"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BB00 3F FC 60 3E 60 3E 60 3E 60 3E 60 3E 3F FC 00 00 : 8C
BB10 0F E0 03 E0 03 E0 03 E0 03 E0 03 E0 03 E0 00 00 : 41
BB20 7F FC 00 3E 00 3E 3F FC 60 00 60 00 7F FC 00 00 : 6D
BB30 7F FC 00 3E 00 3E 3F FC 00 3E 00 3E 7F FC 00 00 : 29
BB40 60 7C 60 7C 60 7C 60 7C 7F FE 00 7C 00 7C 00 00 : E5
BB50 7F FE 60 00 60 00 7F FC 00 3E 00 3E 7F FC 00 00 : AF
BB60 3F FC 60 00 60 00 7F FC 60 3E 60 3E 3F FC 00 00 : ED
BB70 7F FE 00 3E 00 3E 00 3E 00 3E 00 3E 00 3E 00 00 : F1
BB80 3F FC 40 3E 40 3E 3F FC 40 3E 40 3E 3F FC 00 00 : A9
BB90 3F FC 40 3E 40 3E 3F FE 00 FC 01 F8 03 F0 00 00 : 5C
BBA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BBB0 0F E0 18 78 30 3C 60 1E 7F FE 60 1E 60 1E 00 00 : E2
BBC0 7F FC 60 3E 60 3E 7F FC 60 3E 60 3E 7F FC 00 00 : E9
BBD0 1F FC 60 3E 60 00 60 00 60 00 60 3E 1F FC 00 00 : 92
BBE0 7F F8 60 7E 60 3E 60 3E 60 3E 60 7E 7F F8 00 00 : 84
BBF0 7F FC 60 00 60 00 7F F8 60 00 60 00 7F FC 00 00 : ED
------------------------------------------------------------
Sum  12 0C 9B 42 B3 88 DB 12 E1 C8 44 E0 3C 7C 00 00 : A8

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BC00 7F FC 60 00 60 00 7F F8 60 00 60 00 60 00 00 00 : D2
BC10 1F F8 60 00 60 00 61 FC 60 7C 60 7C 1F F8 00 00 : 03
BC20 60 1E 60 1E 60 1E 7F FE 60 1E 60 1E 60 1E 00 00 : 71
BC30 01 E0 01 E0 01 E0 01 E0 01 E0 01 E0 01 E0 00 00 : 27
BC40 00 7C 00 7C 00 7C 00 7C 00 7C 00 7C 3F F8 00 00 : 1F
BC50 30 7C 33 F0 3F C0 3F 00 3F C0 33 F0 30 7C 00 00 : DB
BC60 30 00 30 00 30 00 30 00 30 00 30 00 3F F8 00 00 : 57
BC70 70 7E 78 FE 6D BE 67 3E 62 3E 60 3E 60 3E 00 00 : 10
BC80 78 3E 7C 3E 6E 3E 67 3E 63 BE 61 FE 60 FE 00 00 : 9F
BC90 1F FC 60 3E 60 3E 60 3E 60 3E 60 3E 1F FC 00 00 : 4C
BCA0 7F FC 60 3E 60 3E 60 3E 7F FC 60 00 60 00 00 00 : 90
BCB0 1F F8 60 3E 60 3E 6F BE 63 FE 60 FE 1F FE 00 00 : 5C
BCC0 7F F8 60 3E 60 3E 60 3E 7F FC 60 3E 60 3E 00 00 : 08
BCD0 3F FE 60 00 60 00 3F FC 00 7E 00 7E 7F FC 00 00 : AF
BCE0 7F FE 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 03 C0 00 00 : 0F
BCF0 60 3E 60 3E 60 3E 60 3E 60 3E 60 3E 1F F8 00 00 : CB
------------------------------------------------------------
Sum  A1 C8 BB 9C AE 2C CE 3C 79 62 28 18 ED 8A 00 00 : 36
```

リスト続く

7月号のプレゼントでテレホンカードが当たりました。創刊号から読んでいるぼくにとっては、とてもうれしいことです。思い起こせば5年前、当時父の会社の関係でうちにパソコンが来るとき、「小学3年生」の広告に出ていたこの本がいちばんの入門書になりました。今となってはこんなになって……。シクシク？　でも、表紙は今のままがいいです。(沖縄県　与座　真)

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BD00 60 3E 60 7C 30 F8 31 F0 1F E0 1F C0 0F 80 00 00 : 30
BD10 63 1E 63 1E 63 1E 63 1E 63 1E 63 1E 3D FC 00 00 : 3F
BD20 60 1E 18 78 06 E0 03 C0 06 E0 18 78 60 1E 00 00 : AB
BD30 60 1E 30 78 19 E0 0F 80 07 80 07 80 07 80 00 00 : 43
BD40 7F FE 00 3C 00 F0 03 C0 0F 00 3C 00 7F FE 00 00 : 34
BD50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BD60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BD70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BD80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BD90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BDA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BDB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BDC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BDD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BDE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BDF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  02 96 0B C6 B2 C6 A9 0E 9E 5E DD D6 32 18 00 00 : 91
```

"data 2"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C500 00 60 2F 5C 78 26 B0 17 C0 AF 7F FE 3F FC 07 E0 : 5E
C510 00 60 2F 5C 78 26 30 16 00 A9 40 06 3F FC 07 E0 : E0
C520 03 80 1F E0 3F D8 FF E9 FF 56 3F F8 00 00 00 00 : 0D
C530 02 ED B0 21 8B B5 11 F2 E6 0E A0 ED B0 01 19 50 : 9E
C540 CD 6B 6F 3E 01 CD 21 C8 21 64 B5 CD 71 70 F3 3E : B5
C550 31 D3 31 AF D3 52 21 2B B6 11 B0 EB 01 32 00 ED : D7
C560 01 80 03 C0 0F E0 1F F0 3F F8 3F FC 3F 00 00 00 : F3
C570 01 00 02 00 0C 00 18 00 30 00 20 00 00 00 00 00 : 77
C580 01 00 02 00 0C 00 18 00 30 00 20 00 00 00 00 00 : 77
C590 01 80 03 C0 07 E0 1F F0 1F F8 0F FC 0F E0 06 00 : 51
C5A0 01 00 03 00 06 00 1E 00 1C 00 0C 00 08 00 00 00 : 58
C5B0 01 00 03 00 06 00 1E 00 1C 00 0C 00 08 00 00 00 : 58
C5C0 01 80 03 C0 0F F0 1F F8 3F FC 0F F0 07 E0 01 80 : FC
C5D0 01 00 03 00 0F 00 1F 00 3F 00 0F 00 07 00 01 00 : 88
C5E0 01 00 03 00 0F 00 1F 00 3F 00 0F 00 07 00 01 00 : 88
C5F0 01 80 03 C0 07 E0 0F F8 1F F8 3F F0 07 F0 00 60 : CF
---------------------------------------------------------
Sum  0D 6B E9 A6 FC 88 48 CB 4E 15 15 79 1A 4B 23 1B : 32

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C600 01 00 03 00 07 80 0F 80 1F C0 3F C0 07 E0 00 60 : 3F
C610 01 00 03 00 07 80 0F 80 1F C0 3F C0 07 E0 00 60 : 3F
C620 01 80 03 C0 07 F0 0F F8 1F FC 3F FC 00 FC 00 00 : 94
C630 01 00 03 80 07 C0 0F E0 1F F0 3F F8 00 FC 00 00 : 7C
C640 01 00 03 80 07 C0 0F E0 1F F0 3F F8 00 FC 00 00 : 7C
C650 01 80 03 C0 07 E0 0F F0 1F F8 3F FC 00 00 00 00 : 7C
C660 01 00 02 80 05 40 0A A0 15 50 2A A8 00 00 00 00 : A9
C670 01 00 02 80 05 40 0A A0 15 50 2A A8 00 00 00 00 : A9
C680 20 20 20 20 49 4E 43 20 20 20 20 20 43 0D 20 20 : 8A
C690 20 20 20 20 20 20 44 45 43 20 20 20 20 20 48 0D : 81
C6A0 20 20 20 20 20 20 20 20 4A 52 20 20 20 20 20 20 : 5C
C6B0 4E 5A 2C 48 50 31 0D 20 20 20 20 20 20 20 20 3B : E5
C6C0 0D 20 20 20 20 20 20 20 20 4C 44 20 20 20 20 20 : 3D
C6D0 20 42 43 2C 32 41 30 34 48 0D 20 20 20 20 20 20 : BD
C6E0 FF FF FF FF FF FF FF FF F0 00 00 00 F0 00 00 00 : D8
C6F0 F0 00 00 00 F0 3F FF FF F0 3F FF FF F0 3F FF FF : 77
---------------------------------------------------------
Sum  D2 1B 04 73 4E 2E 70 DF F9 3E B1 77 D1 A0 E7 87 : 6D

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C700 F0 3F FF FF F0 3F FF FF F0 3F FF FF F0 3F FC 00 : B2
C710 F0 3F FC 00 F0 3F FC 00 F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F : CA
C720 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
C730 FF FF FF FF FF C0 00 00 FF C0 00 00 FF C0 00 00 : 39
C740 FF C0 00 00 FF C0 3F FF FF C0 3F FF FF C0 3F FF : B6
C750 FF C0 3F FF FF C0 3F FF FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 : D6
C760 FF FF FF FF FF FF FF FF F0 00 00 00 F0 00 00 00 : D8
C770 F0 00 00 00 F0 00 00 00 F0 00 00 00 F0 03 FF FF : C1
C780 F0 03 FF FF F0 03 FF FF F0 03 FF FF F0 03 FC 00 : C2
C790 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 : BC
C7A0 FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 : F8
C7B0 00 00 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F4
C7C0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00 : F4
C7D0 00 00 00 00 00 00 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF : F8
C7E0 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F0
C7F0 FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : FC
---------------------------------------------------------
Sum  A7 FD 2E F6 A7 BE 6E F6 98 BF 6F F7 99 C3 69 F9 : 0C

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C800 00 00 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : F4
C810 FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 : F8
C820 FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00 00 00 00 00 : F8
C830 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 FF FF FF FF : FC
C840 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 00 : F4
C850 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C860 FF FF FF FF FF FF FF FF 00 00 00 0F 00 00 00 0F : 16
C870 00 00 00 0F FF FF FC 0F FF FF FC 0F FF FF FC 0F : 2A
C880 FF FF FC 0F FF FF FC 0F FF FF FC 0F 00 3F FC 0F : 65
C890 00 3F FC 0F 00 3F FC 0F F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F : 08
C8A0 FF FF FF FE FF FF FF F8 FF FF FF F0 FF FF FF F0 : CA
C8B0 FF FF FF F0 00 00 07 F0 00 00 1F F0 00 00 3F F0 : 22
C8C0 00 00 3F F0 FF F8 3F F0 FF E0 3F F0 FF C0 3F F0 : 51
C8D0 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 1F C0 3F F0 7F C0 3F F0 : 58
C8E0 FF FF FF FE FF FF FF F8 00 00 00 00 00 00 00 00 : F0
C8F0 00 00 00 00 00 00 04 00 00 00 1C 00 FF FF FC 00 : 1A
---------------------------------------------------------
Sum  F7 F7 6F F5 F5 EE 76 E8 09 DA AA FA 69 F9 AA FA : 20
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
C900 FF FF FC 00 FF FB FC 00 FF E3 FC 00 00 03 FC 00 : CD
C910 00 03 FC 00 00 03 FC 00 10 03 FC 00 70 03 FC 00 : 7C
C920 F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F : E8
C930 F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F : E8
C940 F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F : E8
C950 F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F : E8
C960 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 : B8
C970 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 : B8
C980 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 : B8
C990 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 : B8
C9A0 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 : BC
C9B0 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 : BC
C9C0 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 : BC
C9D0 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 : BC
C9E0 F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F F0 3F FC 00 F0 3F FC 00 : CA
C9F0 F0 3F FC 00 F0 3F FF FF F0 3F FF FF F0 3F FF FF : B2
---------------------------------------------------------
Sum  5B 88 CC 0B 5B 84 CF 0A 6B 6C CF FB CC 8C CF FB : 35

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CA00 F0 3F FF FF F0 3F FF FF F0 3F FF FF F0 3F FC 00 : B2
CA10 F0 3F FC 00 F0 3F FC 00 F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F : CA
CA20 FF C0 3F F1 FF C0 3F F7 FF C0 3F FF FF C0 3F FF : DE
CA30 FF C0 3F FF FF C0 38 00 FF C0 20 00 FF C0 00 00 : 92
CA40 FF C0 00 00 FF C0 3F FF FF C0 3F FF FF C0 3F FF : B6
CA50 FF C0 3F FF FF C0 3F FF FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 : D6
CA60 F0 03 FC 01 F0 03 FC 07 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 : C4
CA70 F0 03 FC 00 F0 03 F8 00 F0 03 E0 00 F0 03 FF FF : 9E
CA80 F0 03 FF FF F0 03 FF FF F0 03 FF FF F0 03 FC 00 : C2
CA90 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 : BC
CAA0 F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F 00 3F FC 0F 00 3F FC 0F : 08
CAB0 00 3F FC 0F FF FF FC 0F FF FF FC 0F FF FF FC 0F : 65
CAC0 FF FF FC 0F FF FF FC 0F FF FF FC 0F 00 3F FC 0F : 65
CAD0 00 3F FC 0F 00 3F FC 0F F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F : 08
CAE0 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 : B8
CAF0 FF C0 3F F0 00 00 3F F0 00 00 3F F0 00 00 3F F0 : 7B
---------------------------------------------------------
Sum  89 C6 19 0A 89 C6 4D 16 89 C6 1D 17 8A 06 16 18 : 65

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CB00 00 00 3F F0 FF F8 3F F0 FF E0 3F F0 FF C0 3F F0 : 51
CB10 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 1F C0 3F F0 7F C0 3F F0 : 58
CB20 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 00 03 FC 00 00 03 FC 00 : DC
CB30 00 03 FC 00 00 03 FC 00 00 03 FC 00 FF FF FC 00 : F7
CB40 FF FF FC 00 FF FB FC 00 FF E3 FC 00 00 03 FC 00 : CD
CB50 00 03 FC 00 00 03 FC 00 10 03 FC 00 70 03 FC 00 : 7C
CB60 F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F F0 3F FC 00 F0 3F FC 00 : CA
CB70 F0 3F FC 00 F0 3F FF FF F0 3F FF FF F0 3F FF FF : B2
CB80 F0 3F FF FF F0 3F FF FF F0 3F FF FF F0 00 00 00 : 77
CB90 F0 00 00 00 F0 00 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF : D8
CBA0 FF C0 3F F1 FF C0 3F F7 FF C0 3F FF FF C0 3F FF : DE
CBB0 FF C0 3F FF FF C0 38 00 FF C0 20 00 FF C0 00 00 : 92
CBC0 FF C0 00 00 FF C7 FF FF FF DF FF FF FF FF FF FF : 5B
CBD0 FF FF FF FF FF FF FF FF E0 00 00 00 80 00 00 00 : 58
CBE0 F0 03 FC 01 F0 03 FC 07 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 : C4
CBF0 F0 03 FC 00 F0 03 F8 00 F0 03 E0 00 F0 03 FF FF : 9E
---------------------------------------------------------
Sum  8A CA DA DE 89 C5 D1 E9 B9 AD A1 DB 19 8A A1 DB : 15

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CC00 F0 03 FF FF F0 07 FF FF F0 1F FF FF F0 00 00 00 : E3
CC10 F0 00 00 00 F0 00 00 00 E0 00 00 00 80 00 00 00 : 40
CC20 F0 3F FC 0F F0 3F FC 0F 00 3F FC 0F 00 3F FC 0F : 08
CC30 00 3F FC 0F FF FF FC 0F FF FF FC 0F FF FF FC 0F : 65
CC40 FF FF FC 0F FF FF FC 0F FF FF FC 0F 00 00 00 0F : 2A
CC50 00 00 00 0F 00 00 00 0F FF FF FF FF FF FF FF FF : 16
CC60 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 FF C0 3F F0 : B8
CC70 FF C0 3F F0 00 00 3F F0 00 00 3F F0 00 00 3F F0 : 7B
CC80 00 00 3F F0 FF FF FF F0 FF FF FF F0 FF FF FF F0 : F6
CC90 FF FF FF F0 FF FF FF F0 00 00 00 00 00 00 00 00 : DA
CCA0 F0 03 FC 00 F0 03 FC 00 00 03 FC 00 00 03 FC 00 : DC
CCB0 00 03 FC 00 00 03 FC 00 00 03 FC 00 FF FF FC 00 : F7
CCC0 FF FF FC 00 FF FF FC 00 FF FF FC 00 00 00 00 00 : EE
CCD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CCE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CCF0 00 2A 54 2A 54 2A 54 2A 54 2A 54 2A 54 2A 54 00 : 72
---------------------------------------------------------
Sum  BB 2E F7 25 0E 31 B7 25 1E 49 B7 25 BF 28 C0 FC : 06

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
CD00 00 2A 54 2A 54 2A 54 2A 54 2A 54 2A 54 2A 54 00 : 72
CD10 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CD20 00 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 00 : E4
CD30 00 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 7E 00 : E4
CD40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CD50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CD60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CD70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CD80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CD90 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CDA0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CDB0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CDC0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CDD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CDE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
CDF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  00 26 50 26 50 26 50 26 50 26 50 26 50 26 50 00 : 3A
```


ビデオ情報その１　『エンゼル・ハート』　８月号に紹介されていたので見てみました。いや～こわかった。次々に起こる殺人事件に不思議な宗教がからまってきて……。M・ロークが主演の見て損のない映画だと思います。みなさんもぜひ見てください。P.S.これから毎月送ります。楽しみ(？)にしていてください。(福島県　クエス・パラヤ)

PC-8800シリーズ

ひさびさに登場!
88のパズルゲーム

Sum& Remainder

BASIC + マシン語

小西 謙一

プログラムについて

さて、6月号に続いて今年2度目の登場の小西君だけど、今回も「PCG拡張BASIC」を使っているのだ。

そのPCGプログラムのほかは、BASICプログラムが2本となっていて、ファイル名は、

シンプルなタイトル画面。

"S&R. tit" ……PCG定義&タイトルプログラム
"S&R. prg" ……メインプログラム
となっている。

セーブ方法は、

★PCGプログラム
BSAVE "PCG" , &HBC80, &H380
★PCG定義&タイトルプログラム
SAVE "S&R. tit"
★メインプログラム
SAVE "S&R. prg"

●プログラムの説明

"S&R. tit"
100〜150……注釈文
160〜420……タイトル表示&PCG設定
430……メインプログラム読みこみ
440〜2610……PCG DATA（タイトル用）
2620〜4950……PCG DATA（GAME用）
"S&R. prg"

100〜140……注釈文
150〜210……初期設定 1
220〜270……キャラクター定義
280〜420……画面設定
430〜580……ステージデータ読みこみ
590〜610……初期設定 2
620〜750……プレイヤー移動
760〜1010……ブロック移動
1020〜1130……ステージクリア
1140〜1190……ミス
1200〜1300……ゲームオーバー
1310〜1450……エンディング
1460〜1660……ステージデータ

●実行方法

PCGプログラムをまず実行させる。
BLOAD "PCG" ,R
または、
BLOAD "PCG"
DEF USR=&HBC80：A=USR（0）
を実行し、OKと出たら、
RUN "S&R．tit"
とすれば、タイトル画面となる。

遊び方

●ルール

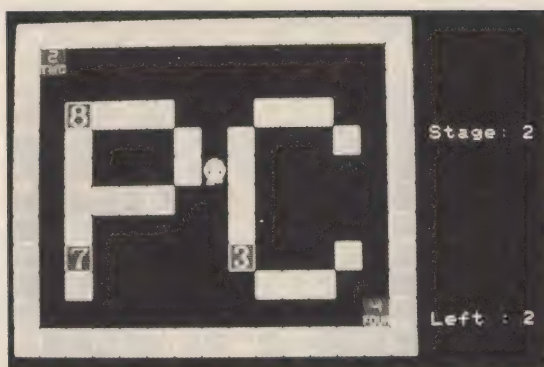
・数字ブロックを、同じ数字のゴールに入れれば面クリア。ただし、ちがう数字のブロックを入れるとミスになる。
・ゴールには数字ブロックしか入れられない。ほかのブロックやプレイヤーが通ることはできない。
・ブロックは押すと、障害物（ブロックやゴール）に当たるまで止まらない。
・3回ミスでゲームオーバー。
・全部で18面。

●操作方法

8 2 4 6……プレイヤーの移動。
スペース……プレイヤーの向いているほうのブロックを押す（もちろん接している場合のみ）。
Gキー……ギブアップ（1回ミスとなる）。
Cキー……コンティニュー。GAME OVERの画面のときに押す。

●ブロックとゴールの種類

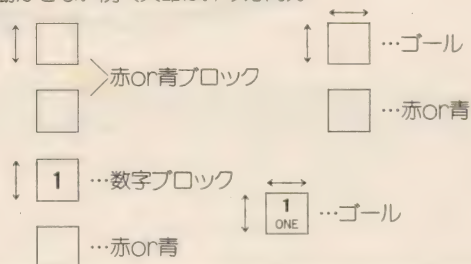
1 〜 9 ……数字ブロック。これを動かす。9種類ある。

ゴール。動かせない。9種類ある。

…………動くブロック

…………動かないブロック

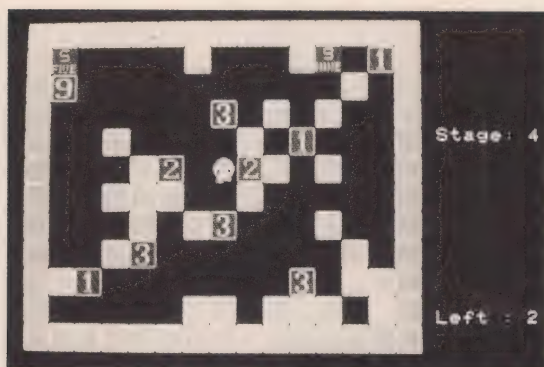
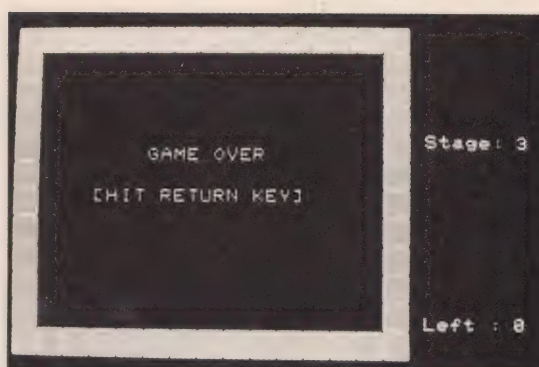
うーん、ユーザーだなァ。

●ブロックの移動について

1)数字ブロックを押した場合
①数字ブロックに当たったとき
a．同じ数字のときはブロックが両方とも消える。
b．当てたブロックの数字が、当てられたブロックの数字よりも小さいときは、その差のブロックが残る。
c．当てたブロックの数字が、当てられたブロックの数字よりも大きいときは、その和のブロックが残る。ただし、和が10以上のときは動かないブロックが残る。
②動くブロックや動かないブロックに当たったときは、そこで止まる。
③ゴールに入ったとき
a．同じ数字のゴール→面クリア。
b．ちがう数字のゴール→ミス。
2)動くブロック（青）を押した場合、障害物に当たるまで止まらない。
3)動かせない例（矢印は押す方向）。

最後に

どうだったかな？　できあがりとしてはオーソドックスだったでしょ？　たまにはこういうのもいいもんだね。
RPG、シミュレーション疲れは、こういったゲームで頭をほぐしてほしいね。88ユーザーは、市販ソフトが切れ目なく出てるようなもんだからね。でも、ユーザーのみんなには、自分でプログラム作ることは忘れないでほしいな。
そうはいっても、これだけソフトが多いと時間なくなっちゃうけどね。

＊参考資料
POPCOM '86　12月号「テクノダム」

9月号のP.254の丹野君、確かにあんなことばは山形では使わないよね。ところで山形県以外のみなさん、ぼくたちの使っている庄内弁は、はっきりいっていわゆる「山形弁」とはちがう（と思う)。それに内陸のことばに比べればイントネーションなんかずっと標準語に近い（と思う)。すいません、急にローカルになってしまって。(山形県　竹とんび)　S：今度は「イナカ自慢のコーナー」にも、はがきください。

今度は手ごたえありそうだ。

ひたすらシンプルです。

PCG拡張プログラムリスト

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BC80 21 9A BC 22 A8 EE 21 99 BC 22 E8 E7 21 00 C0 11 : 88
BC90 01 C0 01 FF 17 36 00 ED B0 C9 FE FF 28 17 FE 91 : 3F
BCA0 CA 34 BD FE D6 CA 47 BD FE CE CA 68 BD FE 9E CA : 7E
BCB0 75 BD C3 93 03 D7 FE 96 C2 93 03 D7 FE 28 C2 93 : A0
BCC0 03 D7 E5 CD A3 18 6F 26 00 29 29 29 54 5D 29 19 : 4A
BCD0 11 00 C0 19 EB ED 53 D2 BF E1 D7 FE 29 C2 93 03 : DD
BCE0 D7 FE F1 C2 93 03 D7 CD D3 11 E5 CD C9 56 7E FE : F3
BCF0 30 C2 FF BD CB 3F 4F 23 7E 23 66 6F ED 5B D2 BF : 79
BD00 CD 13 BD 87 87 87 87 47 CD 13 BD B0 12 13 0D 20 : 9F
BD10 EF E1 C9 7E 23 FE 3A 30 08 FE 30 DA FF BD D6 30 : 74
BD20 C9 FE 61 38 02 D6 20 FE 41 DA FF BD FE 47 D2 FF : 43
BD30 BD D6 37 C9 D7 CD D3 11 E5 CD C9 56 4E 23 7E 23 : FE
BD40 66 6F CD 07 BE E1 C9 D7 E5 CD A3 18 FE 50 D2 03 : 78
BD50 BE 32 D4 BF E1 D7 FE 2C C2 93 03 D7 CD A3 18 FE : 1A
BD60 19 D2 06 0B 32 D5 BF C9 D7 E5 CD 6D BE 21 00 00 : 60
BD70 22 D4 BF E1 C9 D7 E5 CD A3 18 FE 50 28 1A FE 28 : 59
---------------------------------------------------------
Sum  1D F1 56 CF A1 98 6D E0 58 9F 24 D1 45 75 45 73 : 17
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BD80 C2 03 BE 32 4D BD 3E C3 32 0F BE 21 BB BE 22 10 : 8B
BD90 BE 3E 87 32 59 BF 18 10 32 4D BD AF 32 0F BE 32 : 11
BDA0 10 BE 32 11 BE 32 59 BF E1 D7 28 4B FE 2C 20 50 : DE
BDB0 D7 FE FA 28 12 FE F8 28 12 FE F9 28 12 FE CF 28 : 5F
BDC0 12 FE D0 28 11 18 39 3E AE 18 1E 3E A6 18 1A 3E : E0
BDD0 B6 18 16 AF 18 13 3E EE 32 63 BE 32 8E BF 3E FF : F9
BDE0 32 64 BE 32 8F BF D7 18 0E 32 63 BE 32 8E BF AF : 52
BDF0 32 64 BE 32 8F BF D7 AF 32 D4 BF 32 D5 BF C9 E1 : 8F
BE00 C3 93 03 E1 C3 06 0B ED 73 D0 BF 31 F8 BF F3 00 : D8
BE10 00 00 CD 3F BF 7E 23 E5 CD 63 BF 06 08 CD A4 BE : 7D
BE20 D3 5C CD 63 BE 10 F6 06 08 2A CE BF CD A4 BE D3 : EA
BE30 5D CD 63 BE 10 F6 06 08 2A CE BF CD A4 BE D3 5E : 76
BE40 CD 63 BE 10 F6 D3 5F 3A D4 BF 3C FE 50 38 03 CD : 85
BE50 AD BE 32 D4 BF E1 0D C2 12 BE CD A9 BE FB ED 7B : 47
BE60 D0 BF C9 00 00 77 D5 11 50 00 19 D1 C9 3A C1 E6 : 99
BE70 F6 10 D3 40 ED 73 D0 BF 31 F8 BF F3 0E 5C ED 79 : B3
---------------------------------------------------------
Sum  C6 87 5F 3D AF 7D 07 59 50 52 86 D1 8E D2 75 1D : 60
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BE80 C5 21 00 C0 11 01 C0 01 7F 3E 36 00 ED B0 C1 0C : D6
BE90 3E 5F B9 20 E9 D3 5F FB ED 7B D0 BF 3A C1 E6 E6 : 4A
BEA0 EF D3 40 C9 D3 5F 1A 13 C9 AF 32 D4 BF 3A D5 BF : 35
BEB0 3C FE 19 38 01 3D 32 D5 BF AF C9 CD 3F BF 7E 23 : 73
BEC0 E5 CD 63 BF 06 08 CD A4 BE D3 5C D5 C5 CD 85 BF : EB
BED0 CD 8E BF CD 76 BF CD 8E BF 11 4E 00 19 C1 D1 10 : 50
BEE0 E5 2A CE BF 06 08 CD A4 BE D3 5D D5 C5 CD 85 BF : B4
BEF0 CD 8E BF CD 76 BF CD 8E BF 11 4E 00 19 C1 D1 10 : 50
BF00 E5 2A CE BF 06 08 CD A4 BE D3 5E D5 C5 CD 85 BF : B5
BF10 CD 8E BF CD 76 BF CD 8E BF 11 4E 00 19 C1 D1 10 : 50
BF20 E5 D3 5F 3A D4 BF 3C FE 28 38 03 CD AD BE 32 D4 : BF
BF30 BF E1 0D C2 BB BE CD A9 BE FB ED 7B D0 BF C9 E5 : BC
BF40 3A D5 BF 6F 26 00 29 29 29 54 5D 29 29 19 29 29 : 4C
BF50 29 29 11 00 C0 19 3A D4 BF 00 5F 16 00 19 22 CE : 87
BF60 BF E1 C9 6F 26 00 29 29 29 54 5D 29 19 11 00 C0 : 3D
BF70 19 EB 2A CE BF C9 3A D6 BF CB 27 CB 27 CB 27 CB : F4
---------------------------------------------------------
Sum  23 9A 7D 2D 9C 24 08 1D 21 69 32 5A A5 9F 69 7C : 8B
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
BF80 27 CD 93 BF C9 32 D6 BF E6 F0 CD 93 BF C9 00 00 : 94
BF90 77 23 C9 16 00 47 3E 10 A0 CB 3F CB 3F CB 3F 5F : 2B
BFA0 B2 57 7B CB 3F B2 57 3E 20 A0 CB 3F CB 3F 5F B2 : BA
BFB0 57 7B CB 3F B2 57 3E 40 A0 CB 3F 5F B2 57 7B CB : BB
BFC0 3F B2 57 3E 80 A0 5F B2 57 7B CB 3F B2 C9 00 00 : 0E
BFD0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BFE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
BFF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C000 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C010 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C020 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C030 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C040 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C050 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C060 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
C070 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  E6 74 F9 1D 3A 22 08 FF 9D A1 E1 3B 2D F3 19 DC : 42
```

プログラムリスト "S&R. tit"

```
100 '┌─────────────────────────────────────────────────┐
110 '│  Sum & Remainder      TItle & PCG Set Program    │
120 '│                                                 │
130 '│                                                 │
140 '│                          by     K.Konishi       │
150 '└─────────────────────────────────────────────────┘
160 '************** MAIN ***************
170 CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:SCREEN 0,2
180 FOR X=-190 TO 639 STEP 8
190 X1=199+X
200 LINE(X,Y)-(X1,199),2
210 NEXT
220 GOSUB 450
230 FOR I=0 TO 7
240 S=I*6+18
250 N=I*18
260 T1$=CHR$(N)+CHR$(N+1)+CHR$(N+2)+CHR$(N+3)+CHR$(N+4)+CHR$(N+5)
270 T2$=CHR$(N+6)+CHR$(N+7)+CHR$(N+8)+CHR$(N+9)+CHR$(N+10)+CHR$(N+11)
280 T3$=CHR$(N+12)+CHR$(N+13)+CHR$(N+14)+CHR$(N+15)+CHR$(N+16)+CHR$(N+17)
290 POLL LOCATE S,8:POLL PRINT T1$
300 POLL LOCATE S,9:POLL PRINT T2$
310 POLL LOCATE S,10:POLL PRINT T3$
```

リスト続く

Emyです。やっぱり本名当てられちゃいましたね。けど、当てたのが、喜屋武さんだから、まあしかたないですね。というわけで、これからもよろしく。P.S.これからは「今井竜也」じゃなく「Emy」を主に使っていこうと思ってます。あと、もう1つのペンネームを考案中です。(福島県　Emy)

```
320 NEXT
330 FOR I=0 TO 5
340 N=I*12+144
350 T1$=CHR$(N)+CHR$(N+1)+CHR$(N+2)+CHR$(N+3)+CHR$(N+4)+CHR$(N+5)
360 T2$=CHR$(N+6)+CHR$(N+7)+CHR$(N+8)+CHR$(N+9)+CHR$(N+10)+CHR$(N+11)
370 S=I*6+40
380 POLL LOCATE S,17:POLL PRINT T1$
390 POLL LOCATE S,18:POLL PRINT T2$
400 NEXT
410 SCREEN 0,0
420 GOSUB 2620
430 RUN"S&R.prg"
440 '*************** TITLE DATA *****************
450 POLL CHR$(0)="0000000000071F3F0000000000071F3F0000000000071F3F"
460 POLL CHR$(1)="0003077FFEF8F0E00000077EF8E0C0800000077EF8E0C080"
470 POLL CHR$(2)="00FFFF00000000000000FF00000000000000FF0000000000"
480 POLL CHR$(3)="00FFFF0F000000000000FF0F000000000000FF0F00000000"
490 POLL CHR$(4)="00C0FFFF7F0F0000000080FE7F0F0000000080FE7F0F0000"
500 POLL CHR$(5)="000000F0F000000000000000F0F00000000000000F0F00000"
510 POLL CHR$(6)="3F3F1F03000000003F3F1F03000000003F3F1F0300000000"
520 POLL CHR$(7)="E0E0F8FF3F0000008080C0FC3F0000008080C0FC3F000000"
530 POLL CHR$(8)="000000FFFF030000000000FF03000000000000FF030000"
540 POLL CHR$(9)="000000C0FFFF030100000000C0FF010000000000C0FF0100"
550 POLL CHR$(10)="00000000F8FFFFFF00000000F8FF7F0000000000F8FF7F"
560 POLL CHR$(11)="0000000000C0E000000000000000C00000000000000000C0"
570 POLL CHR$(12)="00030F3F1F0300000000F3F1F0300000000F3F1F030000"
580 POLL CHR$(13)="00F8F8F0FFFF00000000F880E0FF00000000F880E0FF0000"
590 POLL CHR$(14)="0000003FFFF000000000000003FF000000000000003FF0000"
600 POLL CHR$(15)="00011FFFFFF00000000011FFFF00000000011FFFF00000"
610 POLL CHR$(16)="7FFFFFFFFC0000003F3FFFFFFC0000003F3FFFFFFC000000"
620 POLL CHR$(17)="E0E0C080000000000C0E0C08000000000C0E0C08000000000"
630 POLL CHR$(18)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
640 POLL CHR$(19)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
650 POLL CHR$(20)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
660 POLL CHR$(21)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
670 POLL CHR$(22)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
680 POLL CHR$(23)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
690 POLL CHR$(24)="0000003C7FFF1F1F000000007CFE1E1E000000007CFE1E1E"
700 POLL CHR$(25)="000000000080808000000000000000000000000000000000"
710 POLL CHR$(26)="0000001C7C7F7F7C000000000787B7B7000000000787B7B70"
720 POLL CHR$(27)="0000007CFECF8F0F00000000F8CC8F0F00000000F8CC8F0F"
730 POLL CHR$(28)="000000387D9EDFDF00000000719A1C1C00000000719A1C1C"
740 POLL CHR$(29)="000000F0FC3E7E7E00000000E030787800000000E0307878"
750 POLL CHR$(30)="1F3F3F3F3F0F00001E3E3C3C3E0F00001E3E3C3C3E0F0000"
760 POLL CHR$(31)="80800007FFFF000000000000107FF0000000000000107FF0000"
770 POLL CHR$(32)="FCF8F8F8FC3E0000F0E0E0E0F03C0000F0E0E0E0F03C0000"
780 POLL CHR$(33)="1F1F3F3F7FFF00001E1E3C3C79F300001E1E3C3C79F30000"
790 POLL CHR$(34)="BFFEFDFDFBF300003C78F1F1E3C300003C78F1F1E3C30000"
800 POLL CHR$(35)="FCFCF8FFFEFC0000F0F0E0E0C6FC0000F0F0E0E0C6FC0000"
810 POLL CHR$(36)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
820 POLL CHR$(37)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
830 POLL CHR$(38)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
840 POLL CHR$(39)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
850 POLL CHR$(40)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
860 POLL CHR$(41)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
870 POLL CHR$(42)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
880 POLL CHR$(43)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
890 POLL CHR$(44)="0000070F3C7C3E1F0000000F3070381E0000000F3070381E"
900 POLL CHR$(45)="000000C0F07838E100000000C060306000000000C0603060"
910 POLL CHR$(46)="000000000000008000000000000000000000000000000000"
920 POLL CHR$(47)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
930 POLL CHR$(48)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
940 POLL CHR$(49)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
950 POLL CHR$(50)="071F7CF0F17F1F00071F70C0C0601F00071F70C0C0601F00"
960 POLL CHR$(51)="F3F97F7FF7E10000E3E17F1E77E10000E3E17F1E77E10000"
970 POLL CHR$(52)="E0F07080E0F87E0080C0700080C0780080C0700080C07800"
980 POLL CHR$(53)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
990 POLL CHR$(54)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1000 POLL CHR$(55)="00001F7F7F7FFFFF0000007F7C7CF8F80000007F7C7CF8F8"
1010 POLL CHR$(56)="0000FFFF80808000000000FF00000000000000FF00000000"
1020 POLL CHR$(57)="0000FFFF01000000000000FF01000000000000FF01000000"
1030 POLL CHR$(58)="000080E0FCFEFEFC00000000E0F0F8FC00000000E0F0F8FC"
1040 POLL CHR$(59)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1050 POLL CHR$(60)="000101010101030300010101010103030001010101010303"
1060 POLL CHR$(61)="FFFEFEFFFFFEFCFCF8F0F0FFF0E0E0F8F0F0FFF0E0E0"
1070 POLL CHR$(62)="000000FFFF07030100000000FF07030100000000FF070301"
```

こんにちは。POPLOADなどを見ていると、高校生が多いようなので1つ。私の通う札幌旭丘高は、甲子園出場の札幌開成高と兄弟高なのであります。年に1度定期戦をしたりしています。とても楽しい定期戦（バレー、バスケ、二人三脚、玉入れ)ですが、ぼくは2年なのであと1度しか出られません。えーん……。(北海道　小泉隆文)

```
1080 POLL CHR$(63)="01071FFEE0F8FEFF0001071EE0C0F0F80001071EE0C0F0F8"
1090 POLL CHR$(64)="FCF0800000000000FCF0800000000000FCF0800000000000"
1100 POLL CHR$(65)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1110 POLL CHR$(66)="030707070707000003070707070700000307070707070000"
1120 POLL CHR$(67)="FCF8F8F8F8F80000E0C0C0C0C0C00000E0C0C0C0C0C00000"
1130 POLL CHR$(68)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1140 POLL CHR$(69)="FF3F1F0703010000FC3F1F0703010000FC3F1F0703010000"
1150 POLL CHR$(70)="80E0F0FCFFFF0000000080C0F8FE0000000080C0F8FE0000"
1160 POLL CHR$(71)="000000000080000000000000000000000000000000000000"
1170 POLL CHR$(72)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1180 POLL CHR$(73)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1190 POLL CHR$(74)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1200 POLL CHR$(75)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1210 POLL CHR$(76)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1220 POLL CHR$(77)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1230 POLL CHR$(78)="000000030F1F3F7F000000030F1E3C78000000030F1E3C78"
1240 POLL CHR$(79)="0000FCFFE78300FF000000FC07030000000000FC07030000"
1250 POLL CHR$(80)="00000080E1FBFCFC0000000081E3F0F00000000081E3F0F0"
1260 POLL CHR$(81)="00003C7EC7070F1F00000078C4070F1E00000078C4070F1E"
1270 POLL CHR$(82)="00001E3FE7EFDFBF0000003C478F1E3C0000003C478F1E3C"
1280 POLL CHR$(83)="00003EFFCFDFBF7E0000007C8F1E3C780000007C8F1E3C78"
1290 POLL CHR$(84)="7F7E7E7E3F1F00007F7878783C1F00007F7878783C1F0000"
1300 POLL CHR$(85)="FF000103FFFF0000FF0001030FFE0000FF0001030FFE0000"
1310 POLL CHR$(86)="F0F0F8F0E0C10000E000E0C080010000E000E0C080010000"
1320 POLL CHR$(87)="3F3F7EFDFDFB00003C3C78F1F1E300003C3C78F1F1E30000"
1330 POLL CHR$(88)="7E7EFDFBFBF100007878F1E3E3C100007878F1E3E3C10000"
1340 POLL CHR$(89)="7EFCF8FFFEF8000078F0E0C09EF8000078F0E0C09EF80000"
1350 POLL CHR$(90)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1360 POLL CHR$(91)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1370 POLL CHR$(92)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1380 POLL CHR$(93)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1390 POLL CHR$(94)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1400 POLL CHR$(95)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1410 POLL CHR$(96)="00000003071E000F00000000071E000F00000000071E000F"
1420 POLL CHR$(97)="0000FFFF007FFFC1000000FF0000FE01000000FF0000FE01"
1430 POLL CHR$(98)="000080F0FE1FFFFE00000000F01C3CF800000000F01C3CF8"
1440 POLL CHR$(99)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1450 POLL CHR$(100)="0000010103070F0F0000010003070F0F0000010003070F0F"
1460 POLL CHR$(101)="7EFEFCF0F8F0E0E000F8F000E0C0808000F8F000E0C08080"
1470 POLL CHR$(102)="1F3F3F3F0F0300001E3C3C3C0E0300001E3C3C3C0E030000"
1480 POLL CHR$(103)="80010103FDF00000000101030DF00000000101030DF00000"
1490 POLL CHR$(104)="FCF8F8F8FBFF3E00F0E0E0E0E0F33E00F0E0E0E0E0F33E00"
1500 POLL CHR$(105)="00000000E0C000000000000000C000000000000000C00000"
1510 POLL CHR$(106)="1F1F3F3F1F1F07001F1F3E3E1E1F07001F1F3E3E1E1F0700"
1520 POLL CHR$(107)="C0C08080BEFCF00000000000003CF00000000000003CF000"
1530 POLL CHR$(108)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1540 POLL CHR$(109)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1550 POLL CHR$(110)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1560 POLL CHR$(111)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1570 POLL CHR$(112)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1580 POLL CHR$(113)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1590 POLL CHR$(114)="0000001F3F630307000000003E630307000000003E630307"
1600 POLL CHR$(115)="000000079FF8F0E0000000001FA0C080000000001FA0C080"
1610 POLL CHR$(116)="000000F0FC3F1F3F00000000E03C1C3C00000000E03C1C3C"
1620 POLL CHR$(117)="000000000000000300000000000000030000000000000003"
1630 POLL CHR$(118)="00000000001F7FF300000000000007EC300000000000007EC3"
1640 POLL CHR$(119)="070F1F3F3E7EFCF8000E1E3C3878F0E0000E1E3C3878F0E0"
1650 POLL CHR$(120)="070F0F1F1F3F7E00070F0E1E1E3C7800070F0E1E1E3C7800"
1660 POLL CHR$(121)="C0C0808081010000000000000101000000000000001010000"
1670 POLL CHR$(122)="7E7EFCFFFFFEFC007878F0F0E7E6FC007878F0F0E7E6FC00"
1680 POLL CHR$(123)="1F3F7EFE3F1F03001F3870783C1F03001F3870783C1F0300"
1690 POLL CHR$(124)="C3030307FFFFF000030303071FF1C000030303071FF1C000"
1700 POLL CHR$(125)="F0F0F0E0EFFF7C00C0C0C08080CE7C00C0C0C08080CE7C00"
1710 POLL CHR$(126)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1720 POLL CHR$(127)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1730 POLL CHR$(128)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1740 POLL CHR$(129)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1750 POLL CHR$(130)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1760 POLL CHR$(131)="000000000000000000000000000000000000000000000000"
1770 POLL CHR$(132)="00000000010F1F3F00000000010F1E3C00000000010F1E3C"
1780 POLL CHR$(133)="0000007FFFC0800100000000FF00000100000000FF000001"
1790 POLL CHR$(134)="000000C0E0F8FCF80000000080E0F0E00000000080E0F0E0"
1800 POLL CHR$(135)="0000001F3F7FFFFF000000003E7CF8FB000000003E7CF8FB"
1810 POLL CHR$(136)="00000007BFFFE08000000000073FE08000000000073FE080"
1820 POLL CHR$(137)="000000E0F0FC7C6000000000C0F0786000000000C0F07860"
1830 POLL CHR$(138)="3F7F7E7E7E3F07003C7F7878783E07003C7F7878783E0700"
```

リスト続く

夏休み前までウチに通いつめて、『イース』をクリアし、『イースII』へと進んだ友人Sが、とうとう88FAを買ってしまった。しかも、プリンターつきで……。わが愛機はFH。へっ、なんでいっ。FM音源が6音で、ステレオになっただけじゃないか……。ちくしょーっ！　ちょっと前までウチに通ってたくせにーっ!!　(茨城県　ピブレ88)

```
1840 POLL CHR$(139)='FFFC000103FFFF0007FC0001030FF80007FC0001030FF800'
1850 POLL CHR$(140)='E001E1F3F3C70F00800101C3C3070F00800101C3C3070F00'
1860 POLL CHR$(141)='FEFCFCF8F8F0E000FEF0F0E0E0C08000FEF0F0E0E0C08000'
1870 POLL CHR$(142)='000000000000000000000000000000000000000000000000'
1880 POLL CHR$(143)='000000000000000000000000000000000000000000000000'
1890 POLL CHR$(144)='000000000000000000000000000000000000000000000000'
1900 POLL CHR$(145)='0103070F1F3F7FFF0003070F1F3F7EFD0003070F1F3F7EFD'
1910 POLL CHR$(146)='FFFEFCF8F0FFFF8100F0E0C080007F8100F0E0C080007F81'
1920 POLL CHR$(147)='0000000081E3FB0000000000000103C300000000000103C3'
1930 POLL CHR$(148)='00000000FFFFFEFC0000000000F8F0E00000000000F8F0E0'
1940 POLL CHR$(149)='000000009F3F7FFF00000000003F7EFC00000000003F7EFC'
1950 POLL CHR$(150)='0103070F1F3F7FFF0103070F1F3F7EFC0103070F1F3F7EFC'
1960 POLL CHR$(151)='FFFEFCF8F0F0FF9FFEF0E0C080C0601FFEF0E0C080C0601F'
1970 POLL CHR$(152)='010103070F1FFFFC010103070F1F3CE0010103070F1F3CE0'
1980 POLL CHR$(153)='FFFEFCFCFEFEFF7FE3F0E0C0F0F0F87FE3F0E0C0F0F0F87F'
1990 POLL CHR$(154)='FDFF7F0F1F3FFFFEE1F37F0F1F3F7CF0E1F37F0F1F3F7CF0'
2000 POLL CHR$(155)='FFFEFCF8F0E08000F8F0E0C080000000F8F0E0C080000000'
2010 POLL CHR$(156)='00000000F0E0C080000000000000000000000000000000000'
2020 POLL CHR$(157)='0103070F1F3F7FFF0003070F1F3F7FFF0003070F1F3F7FFF'
2030 POLL CHR$(158)='FFFFFFFFFEFFFFFF00FEFCF8F0E3DFFF00FEFCF8F0E3DFFF'
2040 POLL CHR$(159)='E0C0810F7FFFFFFE0000010F7FFEF0F00000010F7FFEF0F0'
2050 POLL CHR$(160)='1F3FFFFFFCE00000003FFFF8C0000000003FFFF8C0000000'
2060 POLL CHR$(161)='FCF8E08000000000E0000000000000000E00000000000000'
2070 POLL CHR$(162)='0103070F1F3F7FFF0103070F1F3F7FFF0103070F1F3F7FFF'
2080 POLL CHR$(163)='FFFFFFFFFEFCF8F0FFFFFFFF8F0E0C080FFFFFFF8F0E0C080'
2090 POLL CHR$(164)='FFFFFDC000000000FFE3010000000000FFE3010000000000'
2100 POLL CHR$(165)='FFFFFFFF7F3F1F0FF8FCFEFF7F3F1F0FF8FCFEFF7F3F1F0F'
2110 POLL CHR$(166)='0080C0E0F0F8FCFF0000000080C0E0F10000000080C0E0F1'
2120 POLL CHR$(167)='000000003F7FFEFC000000000078F0E0000000000078F0E0'
2130 POLL CHR$(168)='000000000000000000000000000000000000000000000000'
2140 POLL CHR$(169)='00000103070F1F3F00000103070F1F3F00000103070F1F3F'
2150 POLL CHR$(170)='7FFFFFFFFFFFFFFF00FFFFFEFCF8F7FF00FFFFFEFCF8F7FF'
2160 POLL CHR$(171)='F8F0E0C39FFFFFFF008000031FFFFCE0008000031FFFFCE0'
2170 POLL CHR$(172)='010F7FFFFFFF8C000000F7FFEF0800000000F7FFEF0800000'
2180 POLL CHR$(173)='FFFFFCE000000000F8C0000000000000F8C0000000000000'
2190 POLL CHR$(174)='000001038 70F1F3F00000103070F1F3F00000103070F1F3F'
2200 POLL CHR$(175)='7FFFFFFFFFFFFEFC7FFFFFFFFFCF8F0E07FFFFFFFFFCF8F0E0'
2210 POLL CHR$(176)='FFFFFFF880000000FFFFE00000000000FFFFE00000000000'
2220 POLL CHR$(177)='FFFFFF7F3F1F0F07FCFEFF7F3F1F0F07FCFEFF7F3F1F0F07'
2230 POLL CHR$(178)='80C0E0F0F8FCFEFF00000080C0E0F0F800000080C0E0F0F8'
2240 POLL CHR$(179)='000000000000000000000000000000000000000000000000'
2250 POLL CHR$(180)='000000000000000100000000000000010000000000000001'
2260 POLL CHR$(181)='000000000F3FFFFF00000000003FFCF800000000003FFCF8'
2270 POLL CHR$(182)='00000000FFFF8F1F0000000000FF0F1F0000000000FF0F1F'
2280 POLL CHR$(183)='00000000FBFFFFFF0000000000C7DF8F0000000000C7DF8F'
2290 POLL CHR$(184)='00000000E0F8FDFF0000000000C0E1C70000000000C0E1C7'
2300 POLL CHR$(185)='000000003E7FFFFF000000000078FCFC000000000078FCFC'
2310 POLL CHR$(186)='03070F1F3F7FFFFF03070F1F3F7EFCFF03070F1F3F7EFCFF'
2320 POLL CHR$(187)='FEFCF8F1E3C7FFFFF0E0C08103070FFFF0E0C08103070FFF'
2330 POLL CHR$(188)='3F7FFFFFFFFFFFFEF3F7EFCF8F1E3C70F3F7EFCF8F1E3C70F'
2340 POLL CHR$(189)='FFFFFFFFFFFEFCF81F3F7FFEF8F0E0C01F3F7FFEF8F0E0C0'
2350 POLL CHR$(190)='FFFFFFFF9F3F7F7F9D73C70F1F3F7F7F9D73C70F1F3F7F7F'
2360 POLL CHR$(191)='FFFEFCF8F0FEFCF8F8F0E0C08000E0C0F8F0E0C08000E0C0'
2370 POLL CHR$(192)='000000000000808100000000000000010000000000000001'
2380 POLL CHR$(193)='0000001F3F7FFFFF000000003F7E00FC000000003F7E00FC'
2390 POLL CHR$(194)='000000F0E0C0C081000000000000000100000000000000001'
2400 POLL CHR$(195)='000000000F3FFFFF00000000003FFFFF00000000003FFFFF'
2410 POLL CHR$(196)='00000000FFFFFFFF0000000000FFFFFF0000000000FFFFFF'
2420 POLL CHR$(197)='00000000FCF8F0E00000000000C080000000000000C08000'
2430 POLL CHR$(198)='03070F1F3F7FFFFF03070F1F3F7FFFFF03070F1F3F7FFFFF'
2440 POLL CHR$(199)='FFFEFCF8F0FEFCF8F8F0E0C08000E0C0F8F0E0C08000E0C0'
2450 POLL CHR$(200)='000000000F1F3F7F00000000001F3F7F00000000001F3F7F'
2460 POLL CHR$(201)='FF7F3F1FFFFFFFFFFFC7E3F1F0FFFFFFFFC7E3F1F0FFFFFFF'
2470 POLL CHR$(202)='80C0E0F0F8FCFEFC00000080C0E0F0E000000080C0E0F0E0'
2480 POLL CHR$(203)='0000000103070F1F0000000103070F1F0000000103070F1F'
2490 POLL CHR$(204)='0000000103070F1F0000000103070F1F0000000103070F1F'
2500 POLL CHR$(205)='0000FFFFFEFCF8FF000000F8F0E0C080000000F8F0E0C080'
2510 POLL CHR$(206)='000080000000000FC00000000000000000000000000000000'
2520 POLL CHR$(207)='000000000000000000000000000000000000000000000000'
2530 POLL CHR$(208)='00000103070F1F3F0000000307001F3F0000000307001F3F'
2540 POLL CHR$(209)='0000FFFFFEFCF8F0000000F8F000C080000000F8F000C080'
2550 POLL CHR$(210)='3F7FFFFFFEFCF8F03F7EFCF8F0E0C0803F7EFCF8F0E0C080'
2560 POLL CHR$(211)='FFC08103070F1F0FFF000103070F1F0FFF000103070F1F0F'
2570 POLL CHR$(212)='FFFFFFFEFCFFFEFCC0F0F8F0E0C0F0E0C0F0F8F0E0C0F0E0'
2580 POLL CHR$(213)='00800103070F1F1F00000103070F1F1F00000103070F1F1F'
2590 POLL CHR$(214)='7FFFFFFFFFEFFFFFF7FFEFCF8F0E0FEFC7FFEFCF8F0E0FEFC'
```

8月12日、NHKのイブニング北海道というニュース番組で、『MUSIC FROM Y'sII』の「ラオンスの村のテーマ」と、『ALL OVER XANADU』の「A Calm Tone of Voice」など計3曲流れていた。いっやぁー、レコード持っていると楽しいもんだね！（北海道　迦楼羅）　S：ゲームミュージックも、メジャーになったものですね。

```
2600 POLL CHR$(215)='E0C0800000E0C08000000000000000000000000000000000'
2610 RETURN
2620 '*********** CHARACTER DATA **********
2630 POLL CHR$(0)='000000000000000000000000000000000000000000000000'
2640 POLL CHR$(1)='000000000000000000000000000000000000000000000000'
2650 POLL CHR$(2)='000000000000000000000000000000000000000000000000'
2660 POLL CHR$(3)='000000000000000000000000000000000000000000000000'
2670 POLL CHR$(4)='000000000000000000000000000000000000000000000000'
2680 POLL CHR$(5)='000000000000000000000000000000000000000000000000'
2690 POLL CHR$(6)='000000000000000000000000000000000000000000000000'
2700 POLL CHR$(7)='000000000000000000000000000000000000000000000000'
2710 POLL CHR$(8)='7FEAD5EAD5EAD5EA7FC0C0C0C0C0C07FC0C0C0C0C0C0C0'
2720 POLL CHR$(9)='FFAA54A850A054A8FF0003070F1F0303FF0003070F1F0303'
2730 POLL CHR$(10)='FFAA150A150A150AFF00E0E0E0E0E0E0FF00E0E0E0E0E0E0'
2740 POLL CHR$(11)='FEAB57AB57AB57ABFE03030303030303FE03030303030303'
2750 POLL CHR$(12)='D5EAD5EAD5EAD57FC0C0C0C0C0C07FC0C0C0C0C0C0C07F'
2760 POLL CHR$(13)='54A854A854A055FF03030303031F00FF03030303031F00FF'
2770 POLL CHR$(14)='150A150A150255FFE0E0E0E0F800FFE0E0E0E0F800FF'
2780 POLL CHR$(15)='57AB57AB57AB57FE03030303030303FE03030303030303FE'
2790 POLL CHR$(16)='7FEAD5EAD5EAD5EA7FC0C0C0C0C0C07FC0C0C0C0C0C0C0'
2800 POLL CHR$(17)='FFAA408A058A55AAFF001F70F0700000FF001F70F0700000'
2810 POLL CHR$(18)='FFAA05A050A84082FF00F80F07071F78FF00F80F07071F78'
2820 POLL CHR$(19)='FEAB57AB572B57ABFE03030383830303FE03030383830303'
2830 POLL CHR$(20)='D5EAD5EAD5EAD57FC0C0C0C0C0C07FC0C0C0C0C0C0C07F'
2840 POLL CHR$(21)='54A0418200AA55FF010F1C78FF0000FF010F1C78FF0000FF'
2850 POLL CHR$(22)='15AA55AA00AA55FFE0000001FF0000FFE0000001FF0000FF'
2860 POLL CHR$(23)='57AB172B17AB57FE0303C3C3C30303FE0303C3C3C30303FE'
2870 POLL CHR$(24)='7FEAD5EAD4EAD5EA7FC0C0C1C0C0C07FC0C0C0C1C0C0C0'
2880 POLL CHR$(25)='FFAA400A050A55AAFF003FF0F0E00001FF003FF0F0E00001'
2890 POLL CHR$(26)='FFAA058040A04102FF00F83E1F1F3EF8FF00F83E1F1F3EF8'
2900 POLL CHR$(27)='FEAB57AB57AB57ABFE03030303030303FE03030303030303'
2910 POLL CHR$(28)='D5EAD5EAD5EAD57FC0C0C0C1C0C0C07FC0C0C0C1C0C0C07F'
2920 POLL CHR$(29)='54AA150A058055FF0300E0F0F03F00FF0300E0F0F03F00FF'
2930 POLL CHR$(30)='058040A0410255FFF83E1F1F3EF800FFF83E1F1F3EF800FF'
2940 POLL CHR$(31)='57AB57AB57AB57FE03030303030303FE03030303030303FE'
2950 POLL CHR$(32)='7FEAD5EAD5EAD5EA7FC0C0C0C0C0C07FC0C0C0C0C0C0C0'
2960 POLL CHR$(33)='FFAA55AA54A0458AFF000001030E1870FF000001030E1870'
2970 POLL CHR$(34)='FFAA010201820182FF00FCFC7C7C7C7CFF00FCFC7C7C7C7C'
2980 POLL CHR$(35)='FEAB57AB57AB57ABFE03030303030303FE03030303030303'
2990 POLL CHR$(36)='D5E8D0EAD5EAD57FC0C3C7C0C0C0C07FC0C3C7C0C0C0C07F'
3000 POLL CHR$(37)='152A00AA55AA55FFC080FF00000000FFC080FF00000000FF'
3010 POLL CHR$(38)='01800082018255FF7C7CFF7C7C7C00FF7C7CFF7C7C7C00FF'
3020 POLL CHR$(39)='57AB57AB57AB57FE03038303030303FE03038303030303FE'
3030 POLL CHR$(40)='7FEAD4EAD4EAD4EA7FC0C1C1C1C1C17FC0C1C1C1C1C1C1'
3040 POLL CHR$(41)='FFAA000205020500FF00FFF8F8F8F8FFFF00FFF8F8F8F8FF'
3050 POLL CHR$(42)='FFAA00AA55AA5502FF00FF00000000FCFF00FF00000000FC'
3060 POLL CHR$(43)='FEAB57AB57AB57ABFE03830303030303FE03830303030303'
3070 POLL CHR$(44)='D5EAD5EAD4EAD57FC0C0C0C1C1C0C07FC0C0C0C1C1C0C07F'
3080 POLL CHR$(45)='55AA550A050055FF000000F0F8FF00FF000000F0F8FF00FF'
3090 POLL CHR$(46)='40A050A0400255FF1F0F0F0F1FFC00FF1F0F0F0F1FFC00FF'
3100 POLL CHR$(47)='572B572B57AB57FE03838383030303FE03838383030303FE'
3110 POLL CHR$(48)='7FEAD5EAD4E8D0E87FC0C0C1C3C3C7C77FC0C0C1C3C3C7C7'
3120 POLL CHR$(49)='FFAA400A152A1520FF003FF0E0C0C0CFFF003FF0E0C0C0CF'
3130 POLL CHR$(50)='FFAA01A050AA5502FF00FC0F070000FCFF00FC0F070000FC'
3140 POLL CHR$(51)='FEAB572B57AB57ABFE03038383030303FE03038383030303'
3150 POLL CHR$(52)='D0E8D0E8D4EAD57FC7C7C7C3C1C0C07FC7C7C7C3C1C0C07F'
3160 POLL CHR$(53)='050A150A058055FFF8E0E0E0F07F00FFF8E0E0E0F07F00FF'
3170 POLL CHR$(54)='50A854A8500255FF070303030FFC00FF070303030FFC00FF'
3180 POLL CHR$(55)='572B172B57AB57FE83C3C3C3830303FE83C3C3C3830303FE'
3190 POLL CHR$(56)='7FEAD5EAD4EAD5EA7FC0C0C0C1C0C0C07FC0C0C0C1C0C0C0'
3200 POLL CHR$(57)='FFAA000A55AA55AAFF007FE080000000FF007FE080000000'
3210 POLL CHR$(58)='FFAA00AA50A0458AFF00FF01071E3870FF00FF01071E3870'
3220 POLL CHR$(59)='FEAB070B57AB57ABFE03F3E383030303FE03F3E383030303'
3230 POLL CHR$(60)='D5EAD5EAD5EAD57FC0C0C0C0C0C07FC0C0C0C0C0C0C07F'
3240 POLL CHR$(61)='55AA54A850A855FF0001030307070OFF0001030307070OFF'
3250 POLL CHR$(62)='150A150A150A55FFE0E0E0E0E0E000FFE0E0E0E0E0E000FF'
3260 POLL CHR$(63)='57AB57AB57AB57FE03030303030303FE03030303030303FE'
3270 POLL CHR$(64)='7FEAD5EAD4EAD5EA7FC0C0C0C1C1C0C07FC0C0C0C1C1C0C0'
3280 POLL CHR$(65)='FFAA4002050A0580FF001FF8F0F0F83FFF001FF8F0F0F83F'
3290 POLL CHR$(66)='FFAA05A050A04000FF00F81F0F0F1FFEFF00F81F0F0F1FFE'
3300 POLL CHR$(67)='FEAB57AB572B57ABFE03030383830303FE03030383830303'
3310 POLL CHR$(68)='D4E8D4E8D4EAD57FC1C3C3C3C1C0C07FC1C3C3C3C1C0C07F'
3320 POLL CHR$(69)='050A150A058055FFF8E0C0E0F83F00FFF8E0C0E0F83F00FF'
3330 POLL CHR$(70)='40A854A8400255FF1F0703071FFC00FF1F0703071FFC00FF'
3340 POLL CHR$(71)='572B172B57AB57FE83C3C3C3830303FE83C3C3C3830303FE'
3350 POLL CHR$(72)='7FEAD5EAD4E8D4EA7FC0C0C1C3C3C3C17FC0C0C1C3C3C3C1'
```

リスト続く

『バトルゴリラ』(XTAL　SOFT)で発見!!　ミュージックモード：最初の画面が出たらESCキーを押す。使われなかった音楽が1曲入っているよ！（東京都　大野一雄）

```
3360 POLL CHR$(73)="FFAA0002150A1502FF007FF8E0E0E0F8FF007FF8E0E0E0F8"
3370 POLL CHR$(74)="FFAA018050A050A0FF00FC3F0F0F0F1FFF00FC3F0F0F0F1F"
3380 POLL CHR$(75)="FEAB57AB572B172BFE03030383C3C3C3FE03030383C3C3C3"
3390 POLL CHR$(76)="D5EAD5E8D4EAD57FC0C0C0C3C3C0C07FC0C0C0C3C3C0C07F"
3400 POLL CHR$(77)="00AA552A150055FF7F0000C0E0FF00FF7F0000C0E0FF00FF"
3410 POLL CHR$(78)="00A050A0400255FFFF0F0F0F3FFC00FFFF0F0F0F3FFC00FF"
3420 POLL CHR$(79)="172B572B57AB57FEC3C38383030303FEC3C38383030303FE"
3430 POLL CHR$(80)="7FFFFFFFFFFFFFFF7FD5EAD5EAD5EAD57FD5EAD5EAD5EAD5"
3440 POLL CHR$(81)="FFFFFFFFFFFFFFFF55AA55AA55AA55FF55AA55AA55AA55"
3450 POLL CHR$(82)="FFFFFFFFFFFFFFFFFF55AA55AA55AA55FF55AA55AA55AA55"
3460 POLL CHR$(83)="FEFFFFFFFFFFFFFFFE57AB57AB57AB57FE57AB57AB57AB57"
3470 POLL CHR$(84)="FFFFFFFFFFFFFF7FEAD5EAD5EAD5EA7FEAD5EAD5EAD5EA7F"
3480 POLL CHR$(85)="FFFFFFFFFFFFFFFFAA55AA55AA55AAFFAA55AA55AA55AAFF"
3490 POLL CHR$(86)="FFFFFFFFFFFFFFFFAA55AA55AA55AAFFAA55AA55AA55AAFF"
3500 POLL CHR$(87)="FFFFFFFFFFFFFFFEAB57AB57AB57ABFEAB57AB57AB57ABFE"
3510 POLL CHR$(88)="AA55AA55AA55AA55000000000000000000000000000000000"
3520 POLL CHR$(89)="AA55AA55AA55AA55000000000000000000000000000000000"
3530 POLL CHR$(90)="AA55A251A251A25500080C0C080C0C0800080C0C080C0C08"
3540 POLL CHR$(91)="AA55AA55AA55AA55000000000000000000000000000000000"
3550 POLL CHR$(92)="AA55A045A245A05500000F1818180F0000000F1818180F00"
3560 POLL CHR$(93)="AA552810881128550000C6676666C6000000C6676666C600"
3570 POLL CHR$(94)="AA55A2442244A2550000191 9D939190000001919D9391900"
3580 POLL CHR$(95)="AA5502550A5502550000FC80F080FC000000FC80F080FC00"
3590 POLL CHR$(96)="AA55AA55AA55AA55000000000000000000000000000000000"
3600 POLL CHR$(97)="AA50AA55A045A250000F00000F18180F000F00000F18180F"
3610 POLL CHR$(98)="AA05A2510255AA0500F80C0CF80000F800F80C0CF80000F8"
3620 POLL CHR$(99)="AA55AA55AA55AA55000000000000000000000000000000000"
3630 POLL CHR$(100)="AA550051A251A2550000FF0C0C0C0C000000FF0C0C0C0C00"
3640 POLL CHR$(101)="AA552251A251A8550000CC0C0C0C07000000CC0C0C0C0700"
3650 POLL CHR$(102)="AA55A211221182550000CCCCCC38000000CCCCCC3800"
3660 POLL CHR$(103)="AA558114281481550000 7EC3C3C37E0000007EC3C3C37E00"
3670 POLL CHR$(104)="AA55AA55AA55AA55000000000000000000000000000000000"
3680 POLL CHR$(105)="AA50AA55A055AA50000F00000F00000F000F00000F00000F"
3690 POLL CHR$(106)="AA05A2510251A20500F80C0CF80C0CF800F80C0CF80C0CF8"
3700 POLL CHR$(107)="AA55AA55AA55AA55000000000000000000000000000000000"
3710 POLL CHR$(108)="AA5502448A448A550000FD31313131000000FD3131313100"
3720 POLL CHR$(109)="AA552044004420550000 9B9BFB9B9B0000009B9BFB9B9B00"
3730 POLL CHR$(110)="AA5508410841885500000E736E73637000000E736E7363700"
3740 POLL CHR$(111)="AA55204520452055 0000DF18DF18DF000000DF18DF18DF00"
3750 POLL CHR$(112)="AA55AA55AA55AA55000000000000000000000000000000000"
3760 POLL CHR$(113)="AA458A45A055AA5500103030 1F000000001030301F000000"
3770 POLL CHR$(114)="AA55A2510251A25500080C0CF80C0C0800080C0CF80C0C08"
3780 POLL CHR$(115)="AA55AA55AA55AA55000000000000000000000000000000000"
3790 POLL CHR$(116)="AA55001502152A550000FEC0F8C0C0000000FEC0F8C0C000"
3800 POLL CHR$(117)="AA558014281480550000 7EC3C3C37E0000007EC3C3C37E00"
3810 POLL CHR$(118)="AA558814881480550000636363633E000000636363633E00"
3820 POLL CHR$(119)="AA558014801488550000 7E637E6363000000 7E637E636300"
3830 POLL CHR$(120)="AA55AA55AA55AA55000000000000000000000000000000000"
3840 POLL CHR$(121)="AA408A45A055AA40001F30301F00001F001F30301F00001F"
3850 POLL CHR$(122)="AA05AA550251A20500F80000F80C0CF800F80000F80C0CF8"
3860 POLL CHR$(123)="AA55AA55AA55AA55000000000000000000000000000000000"
3870 POLL CHR$(124)="AA55001502152A550000FFC0FCC0C0000000FFC0FCC0C000"
3880 POLL CHR$(125)="AA5588448844 8A5500003333333130000000333333313000"
3890 POLL CHR$(126)="AA55A244A2440A550000191919 11E10000001919 1911E100"
3900 POLL CHR$(127)="AA5502550255025500 00FC80F880FC000000FC80F880FC00"
3910 POLL CHR$(128)="AA55AA55AA55AA55000000000000000000000000000000000"
3920 POLL CHR$(129)="AA408A45A0458A40001F30301F30301F001F30301F30301F"
3930 POLL CHR$(130)="AA05AA550251A20500F80000F80C0CF800F80000F80C0CF8"
3940 POLL CHR$(131)="AA55AA55AA55AA55000000000000000000000000000000000"
3950 POLL CHR$(132)="AA55A851A855A855000003060300070000000306030007 00"
3960 POLL CHR$(133)="AA5502550A450A550000F800F018F0000000F800F018F000"
3970 POLL CHR$(134)="AA5528142A1428550000C6C3C1C3C6000000C6C3C1C3C600"
3980 POLL CHR$(135)="AA558A152A158A55000003060C0603000000 03060C0603000"
3990 POLL CHR$(136)="AA55AA55AA55AA55000000000000000000000000000000000"
4000 POLL CHR$(137)="AA40AA55AA55AA55001F0000000000000001F0000000000000"
4010 POLL CHR$(138)="AA05A251A251A25500F80C0C080C0C0800F80C0C080C0C08"
4020 POLL CHR$(139)="AA55AA55AA55AA55000000000000000000000000000000000"
4030 POLL CHR$(140)="AA558214825002550000 7DC1790DF90000007DC1790DF900"
4040 POLL CHR$(141)="AA55085108550A550000F686F682F1000000F686F682F100"
4050 POLL CHR$(142)="AA558011801120550000 6F6C6F4CCF0000006F6C6F4CCF00"
4060 POLL CHR$(143)="AA550844084408550000B33BB733B3000000B33BB733B300"
4070 POLL CHR$(144)="AA55AA55AA55AA55000000000000000000000000000000000"
4080 POLL CHR$(145)="AA408A45A0458A40001F30301F30301F001F30301F30301F"
4090 POLL CHR$(146)="AA05A2510251A20500F80C0CF80C0CF800F80C0CF80C0CF8"
4100 POLL CHR$(147)="AA55AA55AA55AA55000000000000000000000000000000000"
4110 POLL CHR$(148)="AA55021402140255 0000FDC1FDC1FD000000FDC1FDC1FD00"
```

大洋ファンの自分としては、もう少しW氏に大洋を応援してもらいたいと思う（関係ないかもしれないけど。8/5、1位まであと4ゲーム差、がんばれ大洋)。(佐賀県　池田崇史) S：みごとにコケちゃいましたね。来年こそは、がんばってもらいたいもの（←関係ないが、近鉄ファンである)。W：どんなにツライことがあってもメゲないのが大洋ファン。来年こそはAクラスだ！

```
4120 POLL CHR$(149)="AA552005200420550000CFD8DBD9DF000000CFD8DBD9DF00"
4130 POLL CHR$(150)="AA5522442044225500009919DF99990000009919DF999900"
4140 POLL CHR$(151)="AA550051225122550000BF8C8C8C8C000000BF8C8C8C8C00"
4150 POLL CHR$(152)="AA55AA55AA55AA5500000000000000000000000000000000"
4160 POLL CHR$(153)="AA408A45A055AA40001F30301F00001F001F30301F00001F"
4170 POLL CHR$(154)="AA05A2510251A20500F80C0CF80C0CF800F80C0CF80C0CF8"
4180 POLL CHR$(155)="AA55AA55AA55AA5500000000000000000000000000000000"
4190 POLL CHR$(156)="AA55880480108855000063736B676300000063736B676300"
4200 POLL CHR$(157)="AA558244824482550000393939393900000039393939 3900"
4210 POLL CHR$(158)="AA552211024122550000 8CCCAC9C8C0000008CCCAC9C8C00"
4220 POLL CHR$(159)="AA550015021500550000FEC0FCC0FE000000FEC0FCC0FE00"
4230 POLL CHR$(160)="7FD5EAD5EAD5EAD57FFFFFFFFFFFFFFF7FD5EAD5EAD5EAD5"
4240 POLL CHR$(161)="FF55AA55AA55AA55FFFFFFFFFFFFFFFFFF55AA55AA55AA55"
4250 POLL CHR$(162)="FF55AA55AA55AA55FFFFFFFFFFFFFFFFFF55AA55AA55AA55"
4260 POLL CHR$(163)="FE57AB57AB57AB57FEFFFFFFFFFFFFFFFE57AB57AB57AB57"
4270 POLL CHR$(164)="EAD5EAD5EAD5EA7FFFFFFFFFFFFFFF7FEAD5EAD5EAD5EA7F"
4280 POLL CHR$(165)="AA55AA55AA55AAFFFFFFFFFFFFFFFFFFAA55AA55AA55AAFF"
4290 POLL CHR$(166)="AA55AA55AA55AAFFFFFFFFFFFFFFFFFFAA55AA55AA55AAFF"
4300 POLL CHR$(167)="AB57AB57AB57ABFEFFFFFFFFFFFFFFFEAB57AB57AB57ABFE"
4310 POLL CHR$(168)="000000000000000000000003070F1F1F000000000000001F"
4320 POLL CHR$(169)="0000000000000000000FFFFFFFFFFFFF00000000000000FF"
4330 POLL CHR$(170)="000000000000000000F0FFFFFFFFFFFF00000000000000FF"
4340 POLL CHR$(171)="0000000000000000000000C0E0F0F8F800000000000000F8"
4350 POLL CHR$(172)="00000000000000001F0F0703000001011F0F070300000000"
4360 POLL CHR$(173)="0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF010000"
4370 POLL CHR$(174)="0000000000000000FFFFFFFFFFFF7E00FFFFFFFFFFF80000"
4380 POLL CHR$(175)="0000000000000000F8F0E0C0C0800000F8F0E0C000000000"
4390 POLL CHR$(176)="000000000000000000000003070F1F1F000000000000001F"
4400 POLL CHR$(177)="0000000000000000000FFFFFFFFFFFFF00000000000000FF"
4410 POLL CHR$(178)="000000000000000000F0FFFFFFFFFFFF00000000000000FF"
4420 POLL CHR$(179)="0000000000000000000000C0E0F0F8F800000000000000F8"
4430 POLL CHR$(180)="00000000000000001F0F0703030100001F0F070300000000"
4440 POLL CHR$(181)="0000000000000000FFFFFFFFFFFF7E00FFFFFFFFFF0F0000"
4450 POLL CHR$(182)="0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF800000"
4460 POLL CHR$(183)="0000000000000000F8F0E0C000008080F8F0E0C000000000"
4470 POLL CHR$(184)="00000000000000000020180F070F1C1800000000000F1C18"
4480 POLL CHR$(185)="0000000000000000000FFFFFFFFFFF7F0000000000E0FF7F"
4490 POLL CHR$(186)="000000000000000000F0FFFFFFFFFFFF00000000000080FE"
4500 POLL CHR$(187)="0000000000000000000000C0E0F0F8F80000000000000000"
4510 POLL CHR$(188)="0000000000000000190F3F3F1F070000190F0F0701000000"
4520 POLL CHR$(189)="0000000000000000FFFFFFFFFFFF0F07FFFFFFFFFF380000"
4530 POLL CHR$(190)="0000000000000000FFFFFFFFFFFCFEFCFFFFFFFFFF000000"
4540 POLL CHR$(191)="0000000000000000F8F0E0C000000000F8F0E0C000000000"
4550 POLL CHR$(192)="000000000000000000203B0F0F18180000000000000F1818"
4560 POLL CHR$(193)="0000000000000000000FFFFFFFFFFF7F0000000000E0FF7F"
4570 POLL CHR$(194)="000000000000000000F0FFFFFFFFFFFF00000000000080FE"
4580 POLL CHR$(195)="0000000000000000000000C0E0F0F8F80000000000000000"
4590 POLL CHR$(196)="0000000000000000180F070300010301180F070300000000"
4600 POLL CHR$(197)="0000000000000000FFFFFFFFFFFFDFEFFFFFFFFFFF100000"
4610 POLL CHR$(198)="0000000000000000FFFFFFFFFFFCFEFCFFFFFFFFFF000000"
4620 POLL CHR$(199)="0000000000000000F8F0E0C000000000F8F0E0C000000000"
4630 POLL CHR$(200)="00000000000000000000301F0F0F1C1800000000000F1C18"
4640 POLL CHR$(201)="0000000000000000000FFFFFFFFFFF7F0000000000E0FF7F"
4650 POLL CHR$(202)="000000000000000000F0FFFFFFFFFFFF00000000000080FC"
4660 POLL CHR$(203)="0000000000000000000000C0E0F0F8F80000000000000000"
4670 POLL CHR$(204)="0000000000000000190F073F3F1F0300190F070000000000"
4680 POLL CHR$(205)="0000000000000000FFFFFFFFFFFFEF07FFFFFFFF1F0F0000"
4690 POLL CHR$(206)="0000000000000000FFFFFFFFFFFCFEFCFFFFFFFFFFF00000"
4700 POLL CHR$(207)="0000000000000000F8F0E0C000000000F8F0E0C000000000"
4710 POLL CHR$(208)="000000000031F0000000003070C001F0000000000000001F"
4720 POLL CHR$(209)="000000000FFFFF00000FFFFFF00000FF00000000000000FF"
4730 POLL CHR$(210)="00000000F0FFFF0000F0FFFF0F0000FF00000000000000FF"
4740 POLL CHR$(211)="0000000000C0F800000000C0E03000F800000000000000F8"
4750 POLL CHR$(212)="00000000000000001F0F0703000103031F0F070300000000"
4760 POLL CHR$(213)="00000000000000001F1FFFFFFFFFFFFF1F1FFFFFFF010000"
4770 POLL CHR$(214)="0000000000000000F8F8FFFFFFFF7F00F8F8FFFF80000000"
4780 POLL CHR$(215)="0000000000000000F8F0E0C080C08000F8F0E0C000000000"
4790 POLL CHR$(216)="000000000031F0000000003070C001F0000000000000001F"
4800 POLL CHR$(217)="000000000FFFFF00000FFFFFF00000FF00000000000000FF"
4810 POLL CHR$(218)="00000000F0FFFF0000F0FFFF0F0000FF00000000000000FF"
4820 POLL CHR$(219)="0000000000C0F800000000C0E03000F800000000000000F8"
4830 POLL CHR$(220)="00000000000000001F0F0703010301001F0F070300000000"
4840 POLL CHR$(221)="00000000000000001F1FFFFFFFFFFE001F1FFFFF01000000"
4850 POLL CHR$(222)="0000000000000000F8F8FFFFFFFFFFFFF8F8FFFFFF800000"
4860 POLL CHR$(223)="0000000000000000F8F0E0C00080C0C0F8F0E0C000000000"
4870 POLL CHR$(224)="000000000000000000000003070F1F1F0000000000000000"
```

リスト続く

「今月のこれがイチバン」のコーナーのページ数をふやしてほしい！　1カ月の間に多くのOAVが出ている。それをくまなく紹介してちょーだい！　P.S.また、ポスターつけてくださいね。(大阪府　矢根茂信)

```
4880 POLL CHR$(225)='000000000000000000000FFFFFFFFFFFFF000000000000017F'
```

プログラムリスト "S&R. prg"

```
100 '┌──────────────────────────────────────────────────────────┐
110 '│  Sum & Remainder            Main  Program                  │
120 '│                                                            │
130 '│                                    by  K.Konishi           │
140 '└──────────────────────────────────────────────────────────┘
150 '*********** INIT ***********
160 WIDTH 40:DEFINT A-Z:COLOR 7
170 LINE(240,176)-(423,183),0,BF:LOCATE 15,22:PRINT'HIT ANY KEY'
180 A$=INKEY$:IF A$='' THEN 180 ELSE CLS 3
190 DIM M(14,11),DM(14,11),C1$(30),C2$(30)
200 ME=1:LE=2:CON=0
210 MAX=18
220 '********* Set Character ***********
230 FOR I=0 TO 30
240 J=I*8
250 C1$(I)=CHR$(J)+CHR$(J+1)+CHR$(J+2)+CHR$(J+3)
260 C2$(I)=CHR$(J+4)+CHR$(J+5)+CHR$(J+6)+CHR$(J+7)
270 NEXT
280 '*********** DRAW WALL ***********
290 FOR X=0 TO 14
300 M(X,0)=20:M(X,11)=20
310 S=X*4
320 POLL LOCATE S,0:POLL PRINT C1$(20):POLL LOCATE S,1:POLL PRINT C2$(20)
330 POLL LOCATE S,22:POLL PRINT C1$(20):POLL LOCATE S,23:POLL PRINT C2$(20)
340 NEXT
350 FOR Y=1 TO 10
360 M(0,Y)=20:M(14,Y)=20
370 T=Y*2
380 POLL LOCATE 0,T:POLL PRINT C1$(20):POLL LOCATE 0,T+1:POLL PRINT C2$(20)
390 POLL LOCATE 56,T:POLL PRINT C1$(20):POLL LOCATE 56,T+1:POLL PRINT C2$(20)
400 NEXT
410 LOCATE 31,8:PRINT 'Stage:'
420 LOCATE 31,21:PRINT 'Left :'
430 '********* READ STAGE DATA **********
440 LOCATE 37,8:PRINT USING'##';ME;
450 LOCATE 37,21:PRINT USING'##';LE;
460 LOCATE 11,11:PRINT'Stage';:PRINT USING'##';ME;
470 FOR Y=1 TO 10
480 IF CON=0 THEN READ DA$
490 FOR X=1 TO 13
500 IF CON=1 THEN M(X,Y)=DM(X,Y):BN=DM(X,Y):GOTO 530
510 BN=INSTR('0123456789ABCDEFGHIJK',MID$(DA$,X,1))-1
520 M(X,Y)=BN:DM(X,Y)=BN
530 S=X*4:T=Y*2
540 POLL LOCATE S,T:POLL PRINT C1$(BN):POLL LOCATE S,T+1:POLL PRINT C2$(BN)
550 NEXT
560 NEXT
570 M(7,5)=0
```

やっぱり『サバッシュ』はおくれましたね(はがき、来ました)。わかっていたんですよ、こうなるとは……。(香川県　森本真也) S：「ノストラダマス」も9月11日と予言していたからなぁ。はっきりいってシャレにならないもんね。

```
580 LOCATE 11,11:PRINT"                    ";
590 '********** INIT 2 ***********
600 X=14:Y=10:VX=0:VY=1:F=0:VF=1
610 S=X*2:T=Y:POLL LOCATE S,T:POLL PRINT C1$(26):POLL LOCATE S,T+1:POLL PRINT C2
$(26)
620 '********** MOVE ***********
630 MX=X:MY=Y:MVX=VX:MVY=VY
640 A=INP(0):B=INP(1):C=INP(9):D=INP(2):IF (A=239)*(B=255)*(C=255)+(A=191)*(B=25
5)*(C=255)+(A=251)*(B=255)*(C=255)+(A=255)*(B=254)*(C=255)+(A=255)*(B=255)*(C=19
1)+(A=255)*(B=255)*(C=255)*(D=127) THEN 650 ELSE 640
650 IF D=127 THEN 1170
660 IF (A=255)*(B=255)*(C=191) THEN 790
670 VX=(A=239)*(B=255)*(C=255)-(A=191)*(B=255)*(C=255):VY=(A=255)*(B=254)*(C=255
)-(A=251)*(B=255)*(C=255)
680 X=X+VX:Y=Y+VY
690 IF (VX=MVX)*(VY=MVY) THEN F=F+VF ELSE F=0:GOTO 720
700 IF (VX=0)*((F=2)+(F<0)) THEN VF=-VF:F=F+2*VF:GOTO 720
710 IF (VY=0)*((F=3)+(F<0)) THEN VF=-VF:F=F+2*VF
720 BN=19-2*(VY=-1)-4*(VX=-1)-7*(VY=1)-9*(VX=1)+F
730 CX1=X-(VX=1):CY1=Y-(VY=1):CX2=CX1-(VX=0):CY2=CY1-(VY=0)
740 IF (M(CX1¥2,CY1¥2)<>0)+(M(CX2¥2,CY2¥2)<>0) THEN X=MX:Y=MY:GOTO 760
750 S=MX*2:T=MY:POLL LOCATE S,T:POLL PRINT C1$(0):POLL LOCATE S,T+1:POLL PRINT C
2$(0)
760 S=X*2:T=Y:POLL LOCATE S,T:POLL PRINT C1$(BN):POLL LOCATE S,T+1:POLL PRINT C2
$(BN)
770 GOTO 630
780 '********** PUSH BLOCK **********
790 IF (X MOD 2=1)+(Y MOD 2=1) THEN 630
800 CX1=X¥2+VX:CY1=Y¥2+VY:CX2=CX1+VX:CY2=CY1+VY
810 IF (CX2<0)+(CX2>14)+(CY2<0)+(CY2>11) THEN 630
820 BN1=M(CX1,CY1):BN2=M(CX2,CY2)
830 IF (BN1>10)+(BN1=0)+(BN2=10)+(BN2=20) THEN 630
840 BX=CX1:BY=CY1
850 M(BX,BY)=0
860 MBX=BX:MBY=BY:BX=BX+VX:BY=BY+VY:BN3=M(BX,BY):BN4=M(MBX,MBY)
870 IF (BN3=BN1+10)*(BN1<10) THEN S=MBX*4:T=MBY*2:POLL LOCATE S,T:POLL PRINT C1$
(0):POLL LOCATE S,T+1:POLL PRINT C2$(0):S=BX*4:T=BY*2:POLL LOCATE S,T:POLL PRINT
 C1$(BN1):POLL LOCATE S,T+1:POLL PRINT C2$(BN1):GOTO 1050
880 IF (BN3<>BN1+10)*(BN1<10)*(BN3>10)*(BN3<20) THEN S=MBX*4:T=MBY*2:POLL LOCATE
 S,T:POLL PRINT C1$(0):POLL LOCATE S,T+1:POLL PRINT C2$(0):S=BX*4:T=BY*2:POLL LO
CATE S,T:POLL PRINT C1$(BN1):POLL LOCATE S,T+1:POLL PRINT C2$(BN1):GOTO 1170
890 IF (BN1<>10)*(BN3>0)*(BN3<10) THEN S=MBX*4:T=MBY*2:POLL LOCATE S,T:POLL PRIN
T C1$(0):POLL LOCATE S,T+1:POLL PRINT C2$(0):MBX=BX:MBY=BY:GOTO 920
900 IF (BN1=10)*(BN3<>0) THEN M(MBX,MBY)=10:GOTO 630
910 IF BN3=0 THEN S=MBX*4:T=MBY*2:POLL LOCATE S,T:POLL PRINT C1$(0):POLL LOCATE
S,T+1:POLL PRINT C2$(0):S=BX*4:T=BY*2:POLL LOCATE S,T:POLL PRINT C1$(BN1):POLL L
OCATE S,T+1:POLL PRINT C2$(BN1):GOTO 860 ELSE M(MBX,MBY)=BN1:GOTO 630
920 IF BN1=10 THEN M(MBX,MBY)=10:GOTO 630
930 IF BN3=BN1 THEN S=MBX*4:T=MBY*2:POLL LOCATE S,T:POLL PRINT C1$(0):POLL LOCAT
E S,T+1:POLL PRINT C2$(0):M(MBX,MBY)=0:GOTO 630
940 IF BN3>BN1 THEN 1000
950 BN1=BN1+BN3
960 IF BN1>9 THEN BN1=20
970 S=MBX*4:T=MBY*2:POLL LOCATE S,T:POLL PRINT C1$(BN1):POLL LOCATE S,T+1:POLL P
RINT C2$(BN1)
980 M(MBX,MBY)=BN1
990 GOTO 630
1000 BN1=BN3-BN1
1010 S=MBX*4:T=MBY*2:POLL LOCATE S,T:POLL PRINT C1$(BN1):POLL LOCATE S,T+1:POLL
PRINT C2$(BN1)
1020 M(MBX,MBY)=BN1
1030 GOTO 630
1040 '*********** CLEAR **********
1050 LINE(192,88)-(287,95),0,BF
1060 LOCATE 12,11:Z=INT(RND*3)+1
1070 ON Z GOTO 1080,1090,1100
1080 PRINT "Good!!";:GOTO 1110
1090 PRINT "  Ok.  ";:GOTO 1110
1100 PRINT "-----?";
1110 FOR TI=0 TO 3500:NEXT
1120 ME=ME+1:CON=0
1130 IF ME>MAX THEN 1370
1140 LINE(32,16)-(447,175),0,BF
1150 GOTO 440
1160 '*********** MISS **********
1170 LOCATE 12,11:PRINT"Miss!!";
```

リスト続く

お初にお目にかかります。いやぁ、『イースII』(MSX2)終わりましたよ。本当に感動いたしました。アドルのほかの冒険も見てみたい!! 話変わって『太陽の神殿』(MSX2) 水晶のカギはどこ? つぼを割っても何もない! これさえあればクリアできるのにぃ〜。では、アドルとともに去るとしませう。バァ〜イ! P.S.『めぞん一刻完結編』やりたい。(沖縄県 八神裕司)

```
1180 FOR TI=0 TO 3500:NEXT
1190 LOCATE 12,11:PRINT"         ";
1200 LE=LE-1
1210 IF LE<0 THEN 1260
1220 CON=1
1230 FOR TI=0 TO 1000:NEXT
1240 GOTO 440
1250 '********* GAME OVER ********
1260 LINE(32,16)-(447,175),0,BF
1270 COLOR 2
1280 LOCATE 10,9:PRINT "GAME OVER";
1290 LOCATE 6,12:PRINT "[HIT RETURN KEY]"
1300 COLOR 7
1310 A=INP(1):B=INP(2):C=INP(4):D=INP(6):E=INP(8)
1320 IF (A=255)*(B=255)*(C=243)*(D=191)*(E=191) THEN FOR TI=0 TO 1000:NEXT:DEF U
SR=&H35D9:A=USR(0):LOCATE 30,2:INPUT "STAGE";ME:RESTORE 1520:FOR I=1 TO ME-1:FOR
 J=1 TO 10:READ DM$:NEXT:NEXT:CLS:CON=0:LE=2:GOTO 410
1330 IF (A=255)*(B=247)*(C=255)*(D=255)*(E=255) THEN CON=1:LE=2:CLS:GOTO 410
1340 IF (A=127)*(B=255)*(C=255)*(D=255)*(E=255) THEN CON=0:ME=1:LE=2:CLS:RESTORE
 1520:GOTO 410
1350 GOTO 1310
1360 '********** ENDING **********
1370 CLS 3
1380 COLOR 7
1390 LOCATE 12,7:PRINT "Congraturations!!"
1400 LOCATE 9,9:PRINT "Thank you for your play."
1410 LOCATE 9,11:PRINT "See you again...."
1420 FOR X=0 TO 19
1430 S=MX*2:POLL LOCATE S,13:POLL PRINT C1$(0):POLL LOCATE S,14:POLL PRINT C2$(0
)
1440 IF (X MOD 4=1)+(X MOD 4=3) THEN BN=29 :GOTO 1460
1450 IF X MOD 4=0 THEN BN=28 ELSE BN=30
1460 S=X*2:POLL LOCATE S,13:POLL PRINT C1$(BN):POLL LOCATE S,14:POLL PRINT C2$(B
N)
1470 MX=X
1480 FOR TI=0 TO 500:NEXT
1490 NEXT
1500 POLL LOCATE 38,13:POLL PRINT C1$(26):POLL LOCATE 38,14:POLL PRINT C2$(26)
1510 GOTO 1510
1520 '*********** STAGE DATA *************
1530 DATA I00000800000I,0000000000000,0AAAA000AAAA0,A0000A0A0000A,A0000A0A0000A,
0AAAA000AAAA0,A0000A0A0000A,A0000A0A0000A,0AAAA000AAAA0,I00000800000I
1540 DATA C000000000000,0000000000000,08KKK000KKK00,0A000K0K000K0,0K000K0K00000,
0KKKK00K00000,0A00000K00000,07000003000K0,0A000000KKK00,000000000000E
1550 DATA H0K00GK00000B,00AA000500000,K000000000000,0000I00000000,000000000000J,
00000000000DK,0000000000000,0000000300000,000K000000000,F0000CK000E00
1560 DATA F0000A000KJ01,9000000000A0,00000030K0A00,00K0000K01000,000K2002K0K00,
00KKK00A00000,000K0A3000A00,00K30000000K0,A1000000030AK,00000AK0KAK0A
1570 DATA 0000000000000,0000000000000,2000100040009,A00A0000A00A0,A0A00000A0A00,
8A0000006A000,A0A00000A0A00,A0070000A0050,A000K0B0A000K,0000000300000
1580 DATA K00040000070K,004002000000K,00000000000K0,00A000000A000,K000000K00000,
0700A6H0K0000,0A000KA20005A,0000K00000000,000000000A00,00K00A00000A0
1590 DATA CK000040A000C,000000700000K,0K000010000A0,0000010000A0,561A780744KA3,
0A00004000000,0000060000K0,000000K000000,K0K0009000000,C0000070000KC
1600 DATA 0K0K0K0K0K000,0703C1020509K,0000000000000,K70000000003K,0000000000000,
0000000000000,K50000000002K,0000000000000,K807050903090,000K0K0K0K0K0
1610 DATA 00K000A000K00,0380000000021,000000K000903,0000AJ0000000,05A000000A700,
0000000000002,000000000A000,3000K0000E0K0,003A0000050K0,0A00000000K00
1620 DATA K0K0K0K0K0K0K,0K0K0K0K0K0K0,K0K0A0A0K0K0K,0K0K0K0K0K0K0,K0K06000K0K0K,
0K0K0K0K0K0K0,K0K0A0A0A0K0K,0K0K0K030K0K0,K0A0A0K0K0K0K,0K070703030J0
1630 DATA 3A03020000003,0030100000010,00K0000000000,0000000000004,0000000070000,
070000000K608,0000000000000,0000K60000600,000002000AAH0,50809000007K0
1640 DATA 00000A00000A0,0B00KK0KKKK00,000000000000A,007AKK0KK1K00,0000070000700,
00K0KK0KK0KA0,0KKK000000000,7000000KK0K00,7030300KK0K00,3000020008030
1650 DATA 000000000000B,A400005000007,0AAAKAKKKKK00,0000000000009,0000000000000,
00KKKKHKKKKKA,00B0000000000,0000000000000,KKKKKKKKKK00A,E101010101100
1660 DATA 000A000400K00,100K000A000A0,004K0K0401K00,2K8K0K1A020A0,06060K0K03050,
0K4K0K7K040A0,0K0K0K0K050KK,0K5K0A0K060A0,0K00050007000,BK0005000807F
1670 DATA AAA00KK0AAA00,A00AK00KA00A0,AAA0K00KAAA00,A000K00KA0000,A0000K00A0000,
0KK00K10K000K,K00K2008KK0KK,J000200890A0K,K00K100AK000K,0KK00AA0K000K
1680 DATA E99876543219I,3382929944199,8887383456239,9898512966649,4488220473359,
4255524489769,8287777499899,7772184115798,9975181172987,D97262716987G
1690 DATA K0A0700000002,K000000000000,0KK0A0000K000,00K4000000A00,00K000000080,
00K0000040A0K,006060K000000,00A4AAAA1KK70,000000A000H0K,0A21000020000
1700 DATA 0A0000H0AAA00,0A00000A000A0,0A00000AAAAA0,0AAAA00A000A0,0000000000000,
00AAA00AAAAA0,0A2000000A000,00AA00003A000,0000A0000A060,0AAA00000A000
```


9月号P.270の木村さんへ。新型機や、現在でも使えるというようなやつなら、半値近く、それ以外なら、「パソコンがかわいそうだ」と思うほどの値段がつけられています。それからよく見かける「パソコン売りたし」とゆーので買うより、それ専門の業者がいますんでそっちのほうがよいでしょう。古参の私は中古の初代PC-88の値段を見て涙が出そうになりました（大ウソ）。時代は変わるものですね。（大阪府　森本英樹）

縦スクロールシューティングゲーム

ZANANICS

FM77AVシリーズ
F-BASIC(V3.3)
+
マシン語

ジョイスティック対応

野崎広之

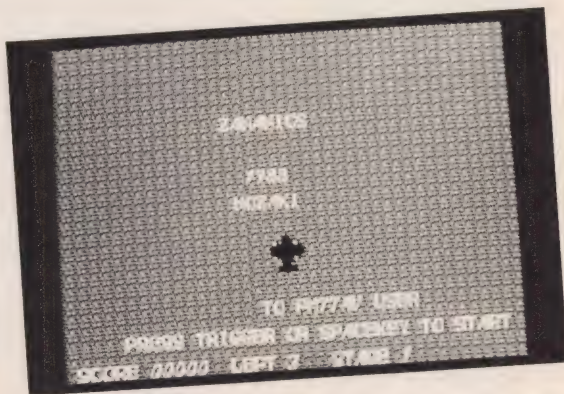
ZANANICS完成

さて、わがFM星には、宇宙戦艦ヤマ○やビッグバイ○ーなどおらん。ましてや、バグをやっつけてくれるタコやその仲間など存在しない。あるといえば、すっかり古くなってしまったライレー○、シル○ィード、レイ○ックくらいかなァ……。そうそうレイ○ックはAV地区限定だったっけ。AV地区といえば、最近ハリアーとかいうやつが流れ着いたとか……。すっかりさびしくなっちまったよ、FM星は。

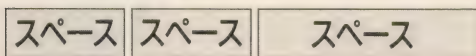
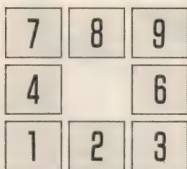
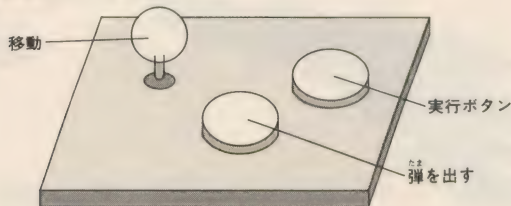
こんな現状に、ひさびさに明かりをともしてくれる人が出てきたというわけだ。「ZANANICS」というゲームを完成させて。

ゲームの前に

○このゲームはAVシリーズ専用で、必ずアナログRGBモニターを使用すること。

○ゲーム中は、自機（ZANANICS）はキーボードとジョイスティックの両方が使用可能。

タイトル画面。

遊　び　方

●キー操作

※ジョイスティック

○ゲームの説明

ステージ数は７ステージで、自機は初め３機で、１ステージクリアするごとに１機ふえる。

なおステージは、１～３面が低速面、４～６面が中速面そして７面が高速面という構成になっている。途中３面で武器がレベルアップをする（２連射）。

プ ロ グ ラ ム に つ い て

このゲームはローダー以外、マシン語でできている。注意して入力しよう。入力を終えたら、

・BASICプログラム

SAVE "ファイル名"

・マシン語プログラム

```
SAVEM "MAIN", &H1300, &H3BF7
                , &H1300
SAVEM "DATA1", &H4000, &H4EDF
                , &H4000
SAVEM "DATA2", &H5000, &H56FF
                , &H5000
SAVEM "PAL. DAT", &H6000, &H613F
                , &H6000
```

実行方法はBASICプログラムをRUNさせればOK。

○プログラムの特徴

AVの4096色モードのパレットを利用して、各バンク4096色中64色の２画面を設定して、キャラクターと背景の重ね合わせを実現。スクロールはVRAMアドレスの変更によるドット単位のスクロールをしている。キャラクターは24×24の大きさにしたせいで、敵の数をふやせなかったのを作者は残念に思っているとのこと。

○プログラムの改造について

このゲームのマップやキャラに飽きたら、改造してみるのもいいね。

マップデータは5000番地から入っていて、１ステージは&H100分となっている。つまり、

5000～　１面
5100～　２面

ということ。

次にキャラクターについてだけど、4000～4D7F番地に入っていて、それぞれのキャラは、

&H4000～　自動データ
　41B0～「タイガー」のデータ
　4360～「キルガンナ」のデータ
　4510～「チェックファイター」のデータ
　46C0～「グレイラー」のデータ
　4870～「ブルドック」のデータ
　4A20～「ブルドック」の宙返りパターン
　4BD0～　爆発パターン

敵キャラ紹介

	名称&得点	特　徴			名称&得点	特　徴	
	ヘリコプター ○タイガー 65point		自機（Z）に向かってひたすら体当たりをする。		偵察型戦闘機 ○チェックファイター 90point		特定の場所で90°曲がってもどってゆく。 ※なるべく下で攻撃する。
	連射爆撃機 ○キルガンナ 72point		直進しかしないが、連射する（破線が弾道を示す）。左右攻撃には要注意。		潜水艦 ○グレイラー 150point		特定の場所で弾を５方向に出す。
	高機動戦闘機 ○ブルドック 40point		直進して、やがて宙返りしてもどってゆく。		潜水艦 ○グレイラーII 340point		上の改良型 ※グレイラーかIIか、すばやく見分ける。

どうも、WITH YOUです。FM77AVのCMで南野陽子ちゃんが「スポーツとパソコンは両立できると思います」とか「日焼けしたパソコン少年もいいな」などといっていますが、何かバカにされているような気がするのは自分だけだろうか？(でもナンノならかわいいから許せるけど……).(神奈川県　WITH YOU)　S：ボクもナンノなら許したいと思います。

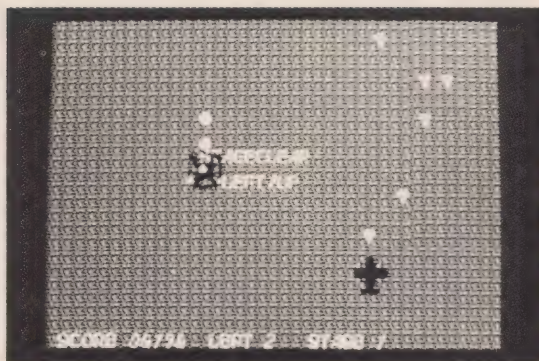
ついでのついでで、4DB0番地からは、文字データが入っているのでそれも作ってみれば？

攻　略　法

エラソーな見出しをつけてしまったけど、それほどたいした内容じゃない。要は、パターンを覚えてしまえ、ということに集約されるのだ。それと、敵キャラのところで書いたけど、グレイラーとグレイラーIIの判断を早くして、逃げ道とかを見つけることだね。とくに、キルガンナの左右からの攻撃なんかたまったもんじゃないよ。そういう場合は、片方だけたおしてしまえばいいんだけど、キルガンナが出てきてすぐたおせないようだと、1機失う覚悟がいるよ。では、がんばってね。

ひさびさのシューティング

いやー、久しぶりにFMシリーズ、しかもAV専用のシューティングゲームの登場だ。最近、投稿数が減りつつあるFMシリーズだけに、非常にうれしい。細かいことをいえば、欠点がいくつかある。でも、そんなことよりも、マシン語を駆使して、しかもFM77AVでこれだけのゲームを作ったことに感心しちゃうよ。

でも残念なことに、作者の野崎君はこれからいそがしくなるため、しばらくプログラム作りができないとのことだ。そのため、ほかのFMユーザーにがんばってほしいと書いてあったぞ。プログラムを完成させたときの満足感は、ゲームなどで得るものとは、またちがったものがあるとも書いてあったのをつけ加えておこう。

やっと1面クリア。

たかが、2面で……。無念だ。

○**参考資料**

『BNN, FM-Techknow』(阪井末幸)

「Oh!FM」

チェックサムプログラム

```
100 ' CHECK-SUM
110 DIM TS(15)
120 WIDTH 80,25:CLS:PRINT "** CHECK-SUM  ﾀﾞﾝﾌﾟ ﾘｽﾄ **":PRINT
130 INPUT " START ADDRES ";ST$
140 INPUT " END   ADDRES ";ED$
150 SA=VAL("&H"+ST$):EA=VAL("&H"+ED$)
160 FOR J=0 TO 15:TS(J)=0:NEXT J
170 PRINT "Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum"
180 FOR I=1 TO 16:YS=0
190 PRINT RIGHT$("000"+HEX$(SA),4);" ";
200 FOR J=0 TO 15:A=PEEK(SA):TS(J)=TS(J)+A:YS=YS+A
210 SA=SA+1:PRINT RIGHT$("0"+HEX$(A),2);" ";
220 NEXT J
230 PRINT ": ";RIGHT$("0"+HEX$(YS),2)
240 NEXT I
250 PRINT "-----------------------------------------------------------"
260 PRINT "Sum  ";:YS=0
270 FOR J=0 TO 15:YS=YS+TS(J)
280 PRINT RIGHT$("0"+HEX$(TS(J)),2);" ";
290 NEXT J
300 PRINT ": ";RIGHT$("0"+HEX$(YS),2)
310 PRINT
320 IF EA>=SA THEN 160
330 END
```

ローダープログラム

```
10 'ZANANICS Loader Program
20 PRINT CHR$(&H1B)+"h"
30 SCREEN0,1:CLS
40 LOADM"MAIN":LOADM"DATA1":LOADM"DATA2":LOADM"PAL.DAT":EXEC&H1400
```

リスト続く

てめー、なにがJ.D.の名にかけて今月中に発売する、だ。ざんげじゃね～ぞ、このやろ～発売しね～じゃねぇかタコ！　今度のJ.D.のいいわけ(予想)──毎度おなじみのサバッシュ、またも発売がおくれてしまった。ごめん！(神奈川県　サバッシュ：矢太郎)　S：……(なにも、いうまい)。

"MAIN"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
1300 7E 13 7B 7E 13 45 01 01 01 34 02 B7 FD 16 86 03 : 6E
1310 B7 FD 15 7F FD 15 F7 FD 16 4A B7 FD 15 7F FD 15 : 08
1320 35 82 86 0E B7 FD 16 86 03 B7 FD 15 7F FD 15 86 : 7E
1330 09 B7 FD 15 F6 FD 16 7F FD 15 39 CC 0F 3F 8D C9 : 15
1340 CC 07 BF 20 C4 CC 0F 2F 8D BF 8D D6 86 01 C5 10 : 8B
1350 27 01 4F B7 13 07 86 01 C5 20 27 01 4F B7 13 08 : FD
1360 8E 13 6B C4 0F A6 85 B7 13 06 39 00 00 00 00 00 : 13
1370 04 02 03 00 06 08 07 00 05 01 00 39 00 00 00 00 : 5D
1380 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
1390 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
13A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
13B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
13C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
13D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
13E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
13F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  F8 66 8F BB A9 D5 45 EA 81 30 DC A5 75 89 FD 7F : 01

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
1400 16 03 E2 16 01 B1 16 01 C6 16 01 EE 16 02 13 16 : E6
1410 01 ED 16 02 2C 16 02 35 16 02 3E 16 02 3B 16 02 : 40
1420 85 16 02 91 16 00 30 16 00 51 16 00 42 16 01 6B : B5
1430 16 01 72 16 02 31 16 02 86 16 02 BA 16 02 C6 16 : 36
1440 02 F9 16 03 06 16 03 08 16 03 26 16 03 36 16 03 : E2
1450 4A 16 03 64 16 03 EC 34 20 AE 64 33 66 32 E9 FF : E5
1460 00 31 E4 8D 23 30 E4 8D 0D 32 E9 01 00 35 A0 AE : 12
1470 62 20 03 17 03 DD A6 80 26 F9 39 34 20 10 AE 64 : 70
1480 AE 66 33 68 8D 02 35 A0 32 71 6F A4 20 0C A6 80 : 1B
1490 81 6E 27 02 20 04 86 0A A7 A0 A6 80 81 25 27 0B : 11
14A0 81 5C 27 EA A7 A0 26 F2 32 6F 39 86 20 A7 67 A6 : 81
14B0 80 81 25 27 EF 81 30 26 02 A7 67 30 1F 17 02 56 : E1
14C0 E7 61 6F 62 86 05 A7 E4 A6 80 81 61 24 02 8B 20 : 08
14D0 AF 65 81 63 27 18 81 64 27 1E 81 75 27 16 81 78 : 8D
14E0 10 27 00 7F 81 73 10 27 00 9A AE 65 20 AC EC C1 : 07
14F0 E7 A0 20 A6 EC C1 20 09 EC C1 2A 05 17 00 F0 6C : 72
---------------------------------------------------------
Sum  1D A5 22 2F E4 96 40 D1 91 7B 92 56 5B B5 5B F9 : F6

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
1500 62 EF 63 33 6D 8E 00 0A 17 00 F4 E7 C2 1F 10 6A : 39
1510 E4 26 F2 C6 05 A6 C0 26 04 5A 26 F9 5C 33 5F EB : A9
1520 62 E7 E4 E6 61 E0 E4 23 16 A6 62 27 0E A6 67 81 : 3C
1530 30 26 0A 6F 62 86 2D A7 A0 6A E4 A6 67 8D 1E A6 : D7
1540 62 27 06 86 2D A7 A0 6A E4 A6 C0 8B 90 19 89 40 : 3A
1550 19 A7 A0 6A E4 26 F2 EE 63 20 8F 86 20 A7 A0 5A : 0D
1560 26 FB 39 EC C1 EF 63 33 68 8D 0A 1F 98 8D 06 C6 : 9B
1570 04 33 68 20 A0 34 02 44 44 44 44 A7 C0 35 02 84 : C7
1580 0F A7 C0 39 AE C4 8D 15 E0 61 24 07 86 20 A7 A0 : 1C
1590 5C 26 FB AE C1 8D 19 31 3F 20 BE AE 62 C6 FF 5C : 11
15A0 A6 80 26 FB 39 34 20 10 AE 64 AE 66 8D 02 35 A0 : 6E
15B0 A6 80 A7 A0 26 FA 39 34 16 E6 63 3D E7 E2 EC 62 : AD
15C0 3D EB E4 E7 E4 A6 62 E6 64 3D AB E4 32 65 39 6F : 34
15D0 E2 8C 00 00 27 1E 2A 08 63 E4 1E 01 8D 11 1E 01 : 08
15E0 4D 2A 04 63 E4 8D 08 8D 16 A6 E0 1F 10 2A 04 40 : 1D
15F0 50 82 00 39 CC 7F FF 32 61 39 8D 03 1F 10 39 34 : 4D
---------------------------------------------------------
Sum  F0 0E FA 4F 30 D9 5A 00 E5 CC 26 E3 E5 81 80 42 : 8C

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
1600 16 CC 00 00 8E 00 11 A3 62 24 02 E3 62 69 61 69 : 24
1610 E4 59 49 30 1F 26 F0 46 56 63 E4 63 61 AE E4 32 : 56
1620 64 39 6F E2 8C 00 00 27 CB 2A 08 63 E4 1E 01 8D : 91
1630 BE 1E 01 4D 2A 04 63 E4 8D B5 8D C3 6D E0 2B AF : 58
1640 39 8C 00 00 27 06 47 56 30 1F 26 FA 39 8C 00 00 : C3
1650 27 06 44 56 30 1F 26 FA 39 8C 00 00 27 06 58 49 : C9
1660 30 1F 26 FA 39 C3 00 32 7A ED E4 EC 8C F7 8E 3D : 22
1670 09 17 FF 43 C3 00 03 ED 8C EB 6F 62 A6 61 3D ED : 8E
1680 64 A6 8C E1 E6 61 3D EB 64 89 00 ED 63 A6 8C D6 : 2B
1690 E6 E4 3D E3 63 ED 63 24 02 6C 62 A6 8C C7 E6 E4 : 54
16A0 3D E3 62 32 66 39 A6 63 81 0A 26 06 86 0D 8D 02 : 35
16B0 86 0A 16 01 A8 17 01 BA 1F 89 4F 39 16 01 9E AE : B4
16C0 62 8D 22 5F 17 01 AB 81 08 27 0B 81 0D 27 0F A7 : 59
16D0 85 5C 8D E8 20 EE 5D 27 EB 8D E1 5A 20 E6 6F 85 : 95
16E0 8D 07 16 01 72 C6 07 20 02 C6 06 17 00 4D 86 0C : CE
16F0 FD FC 82 16 00 55 32 E9 FF 00 30 E4 8D C3 8D 07 : F8
---------------------------------------------------------
Sum  33 A7 AA 47 B6 BA 5C 40 79 EB ED 5C EB 97 C2 F3 : BB

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
1700 32 E9 01 00 39 AE 62 A6 84 81 2D 26 07 30 01 8D : 28
1710 F6 16 FE DB A6 84 CC 00 00 34 06 20 12 34 04 EC : 6B
1720 61 58 49 58 49 E3 61 58 49 EB E0 89 00 ED E4 E6 : 93
1730 80 C0 30 C1 0A 25 E6 30 1F 35 86 B6 FD 05 2B FB : 2E
1740 86 80 B7 FD 05 B6 FD 05 2A FB 39 4F B7 FD 05 39 : 16
1750 8D E9 CC 29 00 FD FC 82 8D F1 8D DF 86 80 B7 FC : 89
1760 80 FC FC 83 34 06 8D E3 35 06 5D 27 02 1F 89 4F : 5D
1770 39 8D C8 CC 03 02 FD FC 82 86 11 E6 63 CB 80 FD : 02
1780 FC 84 20 C7 8D B5 CC 03 03 FD FC 82 86 12 B7 FC : 41
1790 84 A6 63 E6 65 FD FC 85 16 FF B0 17 FF 9D CC 17 : B1
17A0 01 FD FC 82 EC 62 FD FC 84 EC 64 FD FC 86 A6 67 : 23
17B0 E6 69 FD FC 88 16 FF 93 17 FF 80 86 15 B7 FC 82 : DE
17C0 A6 6B E6 6D FD FC 83 EC 62 FD FC 85 EC 64 FD FC : F5
17D0 87 EC 66 FD FC 89 EC 68 FD FC 8B A6 6F B7 FC 8D : 88
17E0 16 FF 68 09 26 34 7F 10 EF 8C F8 8D 2C 30 8D 01 : 59
17F0 0F EC 1A 31 8B EC 1C 27 13 30 A4 C3 00 01 C4 FE : 6D
---------------------------------------------------------
Sum  8E DB 09 38 7E C4 C6 36 6F E9 80 57 D5 F5 48 5F : 88

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
1800 CE 00 00 EF 81 C0 02 26 FA 4A 2A F7 17 00 48 30 : 1A
1810 8D 00 ED EC 1E AD 8B 20 2A 34 10 BE 01 E1 AF 8C : 25
1820 0B 30 8C 0B BF 01 E1 6F 8C 04 35 90 14 32 66 B6 : 99
1830 FD 04 84 02 27 01 3B B6 FD 04 84 02 27 F9 A6 8C : 79
1840 ED 26 F3 AE 8C E6 BF 01 E1 10 EE 8C 96 35 FF 6C : 87
1850 8C DC 39 81 0A 26 06 86 0D 8D 02 86 0A 34 16 17 : 6B
1860 FE D9 A6 E4 B7 FC 84 CC 03 01 FD FC 82 17 FE DB : D3
1870 35 96 34 04 17 FE D9 5D 27 FA 1F 98 35 84 00 00 : DF
1880 00 28 5A 41 4E 41 4E 49 43 53 29 00 00 00 00 00 : A8
1890 00 00 00 4D 61 69 6E 20 50 72 6F 67 72 61 6D 00 : 7D
18A0 31 39 38 38 2F 48 2E 4E 6F 7A 61 6B 69 00 00 00 : EB
18B0 00 00 00 00 04 00 E4 BD C6 78 CC 00 01 BD C1 53 : 81
18C0 32 66 39 34 06 32 7C EC 68 BD BF BA ED E4 BD BF : 90
18D0 C0 10 83 00 07 10 26 00 4B EC E4 BD BF BD ED E4 : B5
18E0 ED 62 ED 7E 10 27 00 3C EC 62 84 00 C4 01 10 83 : 57
18F0 00 00 26 08 EC 62 47 56 ED 00 22 F8 00 00 05 2B : 50
---------------------------------------------------------
Sum  1F DE 64 7F D4 32 82 0D 19 E0 0D 2E F6 D0 03 00 : 72

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
1900 E6 63 4F 83 00 01 10 26 00 68 CC 00 2A 34 06 CC : B6
1910 00 06 34 06 17 00 CE 32 64 CC 00 07 34 06 CC 00 : 94
1920 07 34 06 17 00 BF 32 64 CC 00 11 34 06 CC 00 08 : 98
1930 34 06 17 00 B0 32 64 CC 00 12 34 06 CC 00 09 34 : B8
1940 06 17 00 A1 32 64 CC 00 10 34 06 CC 00 0A 34 06 : 7A
1950 17 00 92 32 64 CC 00 28 34 06 CC 00 0C 34 06 17 : 96
1960 00 83 32 64 4F 5F 34 06 CC 00 0D 34 06 17 00 75 : A0
1970 32 64 E6 63 4F 83 00 02 10 26 00 68 CC 00 04 34 : 55
1980 06 CC 00 06 34 06 17 00 5C 32 64 CC 00 05 34 06 : 26
1990 CC 00 07 34 06 17 00 4D 32 64 CC 00 10 34 06 CC : E9
19A0 00 08 34 06 17 00 3E 32 64 CC 00 13 34 06 CC 00 : 12
19B0 09 34 06 17 00 2F 32 64 CC 00 15 34 06 CC 00 0A : 10
19C0 34 06 17 00 20 32 64 CC 00 0C 34 06 CC 00 0C 34 : 25
19D0 06 17 00 11 32 64 4F 5F 34 06 CC 00 0D 34 06 17 : D6
19E0 00 03 32 64 39 EC 62 F7 FD 0E CC 00 03 F7 FD 0D : F2
19F0 4F 5F F7 FD 0D EC 64 F7 FD 0E CC 00 02 F7 FD 0D : D0
---------------------------------------------------------
Sum  D4 28 CB 03 E4 BE 74 B4 3C 36 CD C2 36 88 2B 0F : 8D

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
1A00 4F 5F F7 FD 0D 39 32 7C 4F 5F E7 62 16 00 63 EC : F2
1A10 6A 8E 00 0A 17 F9 F8 ED E4 CC 00 0A 34 06 EC 6C : 43
1A20 35 10 17 F9 E4 ED 6A 4F 5F E7 63 16 00 35 E6 63 : 1C
1A30 4F A3 E4 10 26 00 25 E6 63 4F 58 49 58 49 58 49 : AC
1A40 C3 4D B0 34 06 CC 00 18 34 06 E6 6B 4F 34 06 17 : 09
1A50 02 63 32 66 E6 67 4F 83 00 01 E7 67 30 63 6C 84 : EE
1A60 E6 84 4F E6 63 4F 83 00 0A 2D C3 30 62 6C 84 E6 : 36
1A70 84 4F E6 62 4F 83 00 05 2D 95 35 96 32 E8 E6 E6 : 65
1A80 E8 23 4F E7 63 E6 E8 25 4F E7 64 E6 E8 27 4F E7 : 5C
1A90 65 E6 E8 29 4F E7 66 E6 E8 2B 4F E7 67 E6 E8 2D : 89
1AA0 4F E7 68 E6 E8 2F 4F E7 69 E6 E8 31 4F E7 6A E6 : BF
1AB0 E8 33 4F E7 6B E6 E8 35 4F E7 6C 4F 5F E7 E4 16 : F0
1AC0 00 39 E6 E4 4F 30 63 E6 8B 4F 58 49 58 49 58 49 : 88
1AD0 C3 4D B0 ED 61 EC 61 34 06 E6 E8 23 4F 34 06 E6 : F5
1AE0 E8 23 4F 34 06 17 01 CD 32 66 E6 E8 1F 4F C3 00 : 10
1AF0 01 E7 E8 1F 30 E4 6C 84 E6 84 4F E6 E8 1D 4F 34 : 1A
---------------------------------------------------------
Sum  9C D6 C4 F3 B7 1D 41 D0 F8 28 E3 EA 60 33 5E DE : CA

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
1B00 06 E6 62 4F A3 E1 2D BA 32 E8 1A 39 17 F9 30 CC : 81
1B10 00 65 F7 12 00 EC 66 FD 12 01 E6 65 4F 8E 01 40 : 39
1B20 17 F8 E0 34 06 E6 65 4F E3 E1 C3 D0 00 FD 12 03 : 2C
1B30 34 3F 86 FD 1F 8B CC 1D 3D 97 8D B6 12 00 B7 D4 : 3D
1B40 30 D7 8D FE 12 01 10 BE 12 03 CC 0F 06 34 24 4C : 0D
1B50 97 8D 4C 97 8E 86 08 E6 C0 E7 A4 31 A8 28 4A 26 : C5
1B60 F6 35 24 96 8E 5A 26 E5 8E 3D 3E 9F 8D 86 80 B7 : CA
1B70 FC 80 0F 05 35 3F 39 32 7E 17 F8 C3 CC 10 FE 1F : B8
1B80 01 E6 84 4F 83 00 00 10 26 00 08 4F 5F F7 10 FF : 2F
1B90 16 00 15 CC 10 FE 1F 01 E6 84 4F 83 00 0F 10 26 : A6
1BA0 00 06 CC 00 01 F7 10 FF CC 10 FF 1F 01 E6 84 4F : 8D
1BB0 83 00 00 10 26 00 10 CC 10 FE 1F 01 E6 84 4F C3 : 3F
1BC0 00 01 E7 84 16 00 1C CC 10 FF 1F 01 E6 84 4F 83 : D5
1BD0 00 01 10 26 00 0D CC 10 FE 1F 01 E6 84 4F 83 00 : 7A
1BE0 01 E7 84 CC 01 02 FD FD 30 34 03 B6 FD 12 85 01 : E7
1BF0 26 14 B6 FD 12 85 02 26 F9 B6 FD 12 85 02 27 F9 : 11
---------------------------------------------------------
Sum  CB 84 61 60 0E E7 61 B9 61 39 8B 67 B1 CD 57 DF : 5F

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
1C00 B6 10 FD 4A 26 FD 35 03 CC 10 FE 1F 01 E6 84 4F : 1B
1C10 F7 FD 32 CC 00 1D F7 FD 89 CC 00 65 F7 94 30 CC : 44
1C20 90 08 1F 01 EC 84 83 00 28 ED E4 EC E4 FD 90 08 : 09
1C30 EC E4 FD 94 0E CC 00 39 F7 FD 89 CC 00 80 F7 FC : 30
1C40 80 7F FD 05 35 90 17 F7 F6 CC 00 05 F7 12 00 EC : 90
1C50 66 FD 12 01 E6 65 4F 8E 01 40 17 F7 A6 34 06 E6 : B3
1C60 65 4F E3 E1 C3 D0 00 FD 12 03 34 3F 86 FD 1F 8B : BD
1C70 CC 1D 3D 97 8D B6 12 00 B7 D4 30 D7 8D FE 12 01 : 42
1C80 10 BE 12 03 CC 0F 06 34 24 4C 97 8D 4C 97 8E 86 : 83
1C90 18 E6 C0 E7 A0 AE C1 AF A4 31 A8 27 4A 26 F2 35 : 9E
1CA0 24 96 8E 5A 26 E1 8E 3D 3E 9F 8D 86 80 B7 FC 80 : 17
1CB0 0F 05 35 3F 39 17 F7 87 E6 69 4F F7 12 00 EC 66 : 4F
1CC0 FD 12 01 E6 65 4F 8E 01 40 17 F7 37 34 06 E6 65 : 43
1CD0 4F E3 E1 C3 D0 00 FD 12 03 34 3F 86 FD 1F 8B CC : 24
1CE0 1D 3D 97 8D B6 12 00 B7 D4 30 D7 8D FE 12 01 10 : 86
1CF0 BE 12 03 CC 17 02 34 64 4C 97 8D 4C 97 8E 86 08 : BF
---------------------------------------------------------
Sum  C2 64 8B AE 58 FD 32 90 83 40 9B 15 7A 71 D2 67 : 0D
```


いまラジオ放送のタッチミーという番組がおもしろいかもしんない。But これからこわい話がなくなるらしいので、どうなるかわかりまシェーン。おそらくHな話になるでしょう。月曜日AM 0：00から558kHzラジオ関西です。正確な番組名はミッドナイトタッチミーだそうです（いま、きいている）。(兵庫県　SOMEDAY)

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
1D00 E6 C0 E7 A4 31 A8 28 4A 26 F6 35 64 96 8E 5A 26 : D5
1D10 E5 8E 3D 3E 9F 8D 86 80 B7 FC 80 0F 05 35 3F 39 : 14
1D20 32 7C CC 10 60 ED 62 4F 5F ED E4 16 00 F2 E6 F8 : 9E
1D30 02 4F 83 00 00 10 26 00 D9 AE 66 E6 01 4F AE 62 : 3D
1D40 E7 01 AE 66 E6 02 4F AE 62 E7 02 E6 6B 4F 34 06 : 06
1D50 AE 68 E6 02 4F A3 E1 10 26 00 22 E6 69 4F 34 06 : 01
1D60 AE 68 E6 01 4F A3 E1 10 2F 00 09 CC 00 04 E7 F8 : C7
1D70 02 16 00 06 CC 00 05 E7 F8 02 16 00 93 E6 69 4F : 17
1D80 34 06 AE 68 E6 01 4F A3 E1 10 2F 00 22 E6 6B 4F : 0B
1D90 34 06 AE 68 E6 02 4F A3 E1 10 2F 00 09 CC 00 01 : 20
1DA0 E7 F8 02 16 00 06 CC 00 06 E7 F8 02 16 00 61 E6 : 0D
1DB0 69 4F 34 06 AE 68 E6 01 4F A3 E1 10 2C 00 22 E6 : 06
1DC0 6B 4F 34 06 AE 68 E6 02 4F A3 E1 10 2F 00 09 CC : D9
1DD0 00 03 E7 F8 02 16 00 06 CC 00 08 E7 F8 02 16 00 : CB
1DE0 2F E6 69 4F 34 06 AE 68 E6 01 4F A3 E1 10 26 00 : 0D
1DF0 1F E6 6B 4F 34 06 AE 68 E6 02 4F A3 E1 10 2F 00 : 09
---------------------------------------------------------
Sum  B5 71 6E E9 12 75 DE ED C2 C6 00 56 59 60 47 F4 : A1
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
1E00 09 CC 00 02 E7 F8 02 16 00 06 CC 00 07 E7 F8 02 : 88
1E10 35 96 EC 62 C3 00 03 ED 62 EC E4 C3 00 01 ED E4 : 93
1E20 EC E4 83 00 1E 10 2D FF 05 35 96 32 E8 DF 17 F6 : 83
1E30 0E CC 45 00 FD FC 82 CC 00 02 F7 FC 84 17 F6 02 : EE
1E40 17 F5 FC CC 45 05 FD FC 82 CC 09 09 FD FC 84 17 : 0B
1E50 F5 F0 17 1C 4D CC 00 12 E7 69 CC 00 0F E7 6A CC : 8B
1E60 00 32 E7 62 CC 50 00 ED E8 19 4F 5F ED E8 1F CC : F3
1E70 00 03 F7 10 FA CC 00 02 E7 E4 CC 00 70 F7 FD 37 : 04
1E80 17 F5 BC CC 00 1D F7 FD 8D 4F 5F F7 D4 10 CC 00 : 87
1E90 3D F7 FD 8D CC 00 80 F7 FC 80 17 F5 A5 CC 02 58 : 54
1EA0 FD 10 F5 4F 5F E7 6D 16 00 32 4F 5F E7 6C 16 00 : 63
1EB0 1C CC 4D 80 34 06 E6 6F 4F 34 06 E6 E8 10 4F 34 : 2E
1EC0 06 17 FC 48 32 66 30 6C 6C 84 E6 84 4F E6 6C 4F : DF
1ED0 83 00 28 2D DC 30 6D 6C 84 E6 84 4F E6 6D 4F 83 : 1F
1EE0 00 19 2D C6 CC 00 1E 34 06 CC 00 0E 34 06 CC 00 : 10
1EF0 14 34 06 CC 00 19 34 06 CC 00 0C 34 06 CC 00 19 : 64
---------------------------------------------------------
Sum  4E 58 F7 ED 56 AA 6A 56 39 C6 6E 9F 93 1D B6 3B : F7
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
1F00 34 06 CC 00 0C 34 06 CC 00 25 34 06 CC 00 06 34 : 7D
1F10 06 CC 00 0E 34 06 CC 00 08 34 06 17 FB 5E 32 E8 : B2
1F20 16 CC 00 08 34 06 CC 00 08 34 06 CC 00 09 34 06 : 41
1F30 CC 00 01 34 06 CC 00 0A 34 06 CC 00 10 34 06 CC : F9
1F40 00 04 34 06 17 FB 35 32 6E CC 00 14 34 06 CC 00 : 0B
1F50 16 34 06 CC 00 0C 34 06 CC 00 25 34 06 CC 00 1A : 73
1F60 34 06 CC 00 19 34 06 CC 00 0C 34 06 CC 00 0F 34 : 7A
1F70 06 CC 00 06 34 06 17 FB 03 32 E8 12 CC 00 21 34 : 74
1F80 06 CC 00 0C 34 06 CC 00 07 34 06 CC 00 07 34 06 : 32
1F90 CC 00 18 34 06 CC 00 11 34 06 CC 00 26 34 06 CC : 2D
1FA0 00 1A 34 06 CC 00 1F 34 06 CC 00 14 34 06 CC 00 : 5F
1FB0 11 34 06 CC 00 09 34 06 17 FA C1 32 E8 18 CC 00 : 2A
1FC0 1D 34 06 CC 00 10 34 06 CC 00 1E 34 06 CC 00 20 : 7D
1FD0 34 06 CC 00 14 34 06 CC 00 1B 34 06 CC 00 04 34 : 79
1FE0 06 17 FA 98 32 6E CC 00 12 34 06 CC 00 14 34 06 : 81
1FF0 CC 00 1D 34 06 CC 00 1F 34 06 CC 00 26 34 06 CC : 40
---------------------------------------------------------
Sum  72 13 0E CC 30 A6 49 11 EB F2 04 61 E3 DA 7E 68 : 74
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
2000 00 1E 34 06 CC 00 1E 34 06 CC 00 10 34 06 CC 00 : 5E
2010 1D 34 06 CC 00 1B 34 06 CC 00 16 34 06 CC 00 05 : 65
2020 34 06 CC 00 0A 34 06 17 FA 52 32 E8 1A CC 00 0C : B9
2030 34 06 CC 00 1B 34 06 CC 00 1E 34 06 CC 00 26 34 : A5
2040 06 CC 00 1D 34 06 CC 00 1A 34 06 CC 00 26 34 06 : 75
2050 CC 00 1D 34 06 CC 00 10 34 06 CC 00 12 34 06 CC : 1D
2060 00 16 34 06 CC 00 0F 34 06 CC 00 0A 34 06 17 FA : 86
2070 0B 32 E8 1A CC 00 1A 34 06 CC 00 1F 34 06 CC 00 : 50
2080 26 34 06 CC 00 24 34 06 CC 00 10 34 06 CC 00 16 : 82
2090 34 06 CC 00 10 34 06 CC 00 0E 34 06 CC 00 16 34 : 7A
20A0 06 CC 00 19 34 06 CC 00 08 34 06 17 F9 CE 32 E8 : 2B
20B0 16 CC 00 1F 34 06 CC 00 1D 34 06 CC 00 0C 34 06 : 70
20C0 CC 00 1F 34 06 CC 00 1E 34 06 CC 00 16 34 06 CC : 31
20D0 00 22 34 06 CC 00 05 34 06 17 F9 A0 32 E8 10 4F : 90
20E0 5F 34 06 4F 5F 34 06 4F 5F 34 06 4F 5F 34 06 CC : 1D
20F0 00 26 34 06 CC 00 10 34 06 CC 00 1D 34 06 CC 00 : 65
---------------------------------------------------------
Sum  03 C0 6A D6 38 B9 40 3C B6 A1 69 50 40 00 73 30 : 63
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
2100 1A 34 06 CC 00 0E 34 06 CC 00 1E 34 06 CC 00 18 : 70
2110 34 06 CC 00 01 34 06 CC 00 0A 34 06 17 F9 5D 32 : F0
2120 E8 1A CC 00 03 34 06 CC 00 26 34 06 CC 00 1F 34 : 56
2130 06 CC 00 11 34 06 CC 00 10 34 06 CC 00 17 34 06 : 50
2140 CC 00 26 34 06 CC 00 26 34 06 4F 5F 34 06 CC 00 : 0C
2150 18 34 06 CC 00 0B 34 06 CC 00 09 34 06 17 F9 1C : 9E
2160 32 E8 18 CC 00 01 34 06 CC 00 26 34 06 CC 00 10 : 41
2170 34 06 CC 00 12 34 06 CC 00 0C 34 06 CC 00 1F 34 : 83
2180 06 CC 00 1E 34 06 CC 00 18 34 06 CC 00 17 34 06 : 65
2190 CC 00 07 34 06 17 F8 E4 32 E8 14 BD 13 3B CC 40 : 45
21A0 00 34 06 CC 00 0F 34 06 CC 00 12 34 06 17 FA 96 : 0E
21B0 32 66 4F 5F F7 FD 37 17 F2 8B E7 65 BD 13 45 CC : 32
21C0 13 07 1F 01 E6 84 4F E7 66 17 18 4F E6 65 4F 83 : DB
21D0 00 4F 10 26 00 41 CC 10 FA 1F 01 E6 84 4F 83 00 : F8
21E0 09 10 27 00 2F CC 10 FA 1F 01 E6 84 4F C3 00 01 : E2
21F0 E7 84 CC 10 FA 1F 01 E6 84 4F 58 49 58 49 58 49 : FD
---------------------------------------------------------
Sum  8D 92 2C 5D 90 61 D5 74 B3 A3 A8 FD DC 01 FD 59 : 10
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
2200 C3 4D B0 34 06 CC 00 18 34 06 CC 00 13 34 06 17 : 48
2210 FA A3 32 66 16 00 48 E6 65 4F 83 00 51 10 26 00 : 37
2220 3E CC 10 FA 1F 01 E6 84 4F 83 00 01 10 27 00 2F : D7
2230 CC 10 FA 1F 01 E6 84 4F 83 00 01 E7 84 CC 10 FA : 74
2240 1F 01 E6 84 4F 58 49 58 49 58 49 C3 4D B0 34 06 : B6
2250 CC 00 18 34 06 CC 00 13 34 06 17 FA 58 32 66 E6 : 1E
2260 65 4F 83 00 35 10 27 00 0D E6 66 4F 83 00 01 10 : DF
2270 27 00 03 16 FF 41 17 17 5E CC 40 00 34 06 CC 00 : 1E
2280 0F 34 06 CC 00 12 34 06 17 F9 BB 32 66 CC 10 00 : A0
2290 ED E8 13 4F 5F E7 6D 16 00 15 4F 5F ED F8 13 EC : A7
22A0 E8 13 C3 00 02 ED E8 13 30 6D 6C 84 E6 84 4F E6 : D4
22B0 6D 4F 83 00 64 2D E3 4F 5F E7 64 E7 6B E7 67 E7 : 33
22C0 61 EC E8 1F 34 06 CC 00 18 34 06 CC 00 0B 34 06 : BD
22D0 17 F7 33 32 66 4F 5F ED E8 1D 16 00 09 EC E8 1D : 89
22E0 C3 00 01 ED E8 1D CC 10 F5 1F 01 EC 84 34 06 EC : 3D
22F0 E8 1F A3 E1 2D E7 17 17 22 E6 62 4F 83 00 01 E7 : F1
---------------------------------------------------------
Sum  B2 9C 8E BB 39 94 B3 E5 10 A0 AF F7 08 79 9F EB : 5D
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
2300 62 E6 62 4F 83 00 00 10 26 02 29 EC E8 19 C3 00 : 8D
2310 01 ED E8 1B CC 00 01 E7 6D 16 00 72 E6 6D 4F AE : EA
2320 E8 19 E6 8B 4F 83 00 FF 10 27 00 52 CC 10 20 ED : B5
2330 E8 13 4F 5F E7 6C 16 00 3D E6 F8 13 4F 83 00 00 : 12
2340 10 26 00 22 E6 F8 19 4F E7 F8 13 E6 F8 1B 4F AE : 86
2350 E8 13 E7 01 4F 5F AE E8 13 E7 02 CC 00 01 AE E8 : 86
2360 13 E7 05 16 00 18 EC E8 13 C3 00 07 ED E8 13 30 : F6
2370 6C 6C 84 E6 84 4F E6 6C 4F 83 00 0A 2D BB EC E8 : FF
2380 1B C3 00 01 ED E8 1B 30 6D 6C 84 E6 84 4F E6 6D : 68
2390 4F 83 00 04 2D 86 EC E8 19 C3 00 04 ED E8 19 CC : F7
23A0 00 1E E7 62 EC E8 19 83 57 00 10 26 00 03 16 13 : 90
23B0 97 EC E8 19 83 51 00 10 26 00 1C 17 14 CD CC 00 : 6E
23C0 02 34 06 CC 00 18 34 06 CC 00 1D 34 06 CC 00 01 : 4A
23D0 34 06 17 F6 A7 32 68 EC E8 19 83 53 00 10 26 00 : 81
23E0 22 17 14 A7 CC 00 04 34 06 CC 00 18 34 06 CC 00 : E8
23F0 1D 34 06 CC 00 01 34 06 17 F6 81 32 68 CC 00 E6 : 38
---------------------------------------------------------
Sum  20 60 F5 28 3A 9F A4 58 10 54 07 7E 22 8D 01 7C : 87
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
2400 FD 10 F5 EC E8 19 83 54 00 10 26 00 1C 17 14 7B : BE
2410 CC 00 05 34 06 CC 00 18 34 06 CC 00 1D 34 06 CC : 18
2420 00 01 34 06 17 F6 55 32 68 EC E8 19 83 52 00 10 : 09
2430 26 00 AF CC 00 19 34 06 CC 00 20 34 06 CC 00 12 : F8
2440 34 06 CC 00 24 34 06 CC 00 0C 34 06 CC 00 22 34 : 98
2450 06 CC 00 02 34 06 CC 00 1F 34 06 CC 00 10 34 06 : 49
2460 CC 00 12 34 06 CC 00 0D 34 06 CC 00 0F 34 06 CC : 0C
2470 00 0A 34 06 17 F6 05 32 E8 1A 17 14 0E CC 00 03 : 92
2480 34 06 CC 00 18 34 06 CC 00 1D 34 06 CC 00 01 34 : 7C
2490 06 17 F5 E8 32 68 CC 00 01 E7 61 CC 00 26 34 06 : D5
24A0 CC 00 26 34 06 CC 00 26 34 06 CC 00 26 34 06 CC : 50
24B0 00 26 34 06 CC 00 26 34 06 CC 00 26 34 06 CC 00 : 84
24C0 26 34 06 CC 00 26 34 06 CC 00 26 34 06 CC 00 0D : 91
24D0 34 06 CC 00 0F 34 06 CC 00 0A 34 06 17 F5 9D 32 : 3A
24E0 E8 1A EC E8 19 83 55 00 10 26 00 1C 17 13 9C CC : AB
24F0 00 06 34 06 CC 00 18 34 06 CC 00 1D 34 06 CC 00 : 4D
---------------------------------------------------------
Sum  3D 8A FC 0A 8A 35 82 DB C0 34 D2 9E 39 B3 82 83 : 3E
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
2500 01 34 06 17 F5 76 32 68 EC E8 19 83 56 00 10 26 : 53
2510 00 22 17 13 76 CC 00 07 34 06 CC 00 18 34 06 CC : B9
2520 00 1D 34 06 CC 00 01 34 06 17 F5 50 32 68 CC 00 : 20
2530 32 FD 10 F5 BD 13 45 CC 13 06 1F 01 E6 84 4F E7 : EE
2540 65 CC 13 07 1F 01 E6 84 4F E7 66 17 EE F7 E7 6C : C0
2550 E6 6C 4F 83 00 3E 10 27 00 0A E6 65 4F 83 00 07 : C7
2560 10 26 00 3D CC 3E 00 34 06 E6 6C 4F 34 06 E6 6D : E5
2570 4F 34 06 17 F6 D0 32 66 E6 69 4F 83 00 01 10 2F : 5F
2580 00 08 E6 69 4F 83 00 01 E7 69 CC 40 00 34 06 E6 : A6
2590 6C 4F 34 06 E6 6D 4F 34 06 17 F6 AA 32 66 16 02 : 38
25A0 7C E6 6C 4F 83 00 40 10 27 00 0A E6 65 4F 83 00 : 3E
25B0 03 10 26 00 3D CC 3E 00 34 06 E6 6C 4F 34 06 E6 : 7B
25C0 6D 4F 34 06 17 F6 7F 32 66 E6 69 4F 83 00 25 10 : 70
25D0 2C 00 08 E6 69 4F C3 00 01 E7 69 CC 40 00 34 06 : 2C
25E0 E6 6C 4F 34 06 E6 6D 4F 34 06 17 F6 59 32 66 16 : CB
25F0 02 2B E6 6C 4F 83 00 3B 10 27 00 0A E6 65 4F 83 : EA
---------------------------------------------------------
Sum  49 35 E6 4D 9F 0C 1C B5 67 CB 9B 79 DF 55 C1 65 : CD
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
2600 00 01 10 26 00 3D CC 3E 00 34 06 E6 6C 4F 34 06 : 93
2610 E6 6D 4F 34 06 17 F6 2E 32 66 E6 6A 4F 83 00 01 : D2
2620 10 2F 00 08 E6 6A 4F 83 00 01 E7 6A CC 40 00 34 : FB
2630 06 E6 6C 4F 34 06 E6 6D 4F 34 06 17 F6 08 32 66 : 6A
2640 16 01 DA E6 6C 4F 83 00 43 10 27 00 0A E6 65 4F : 33
2650 83 00 05 10 26 00 3D CC 3E 00 34 06 E6 6C 4F 34 : 14
2660 06 E6 6D 4F 34 06 17 F5 DD 32 66 E6 6A 4F 83 00 : 85
2670 15 10 2C 00 08 E6 6A 4F C3 00 01 E7 6A CC 40 00 : 19
2680 34 06 E6 6C 4F 34 06 E6 6D 4F 34 06 17 F5 B7 32 : E6
2690 66 16 01 89 E6 6C 4F 83 00 42 10 27 00 0A E6 65 : F8
26A0 4F 83 00 06 10 26 00 4F CC 3E 00 34 06 E6 6C 4F : 42
26B0 34 06 E6 6D 4F 34 06 17 F5 8C 32 66 E6 69 4F 83 : 67
26C0 00 01 10 2F 00 1A E6 6A 4F 83 00 15 10 2C 00 10 : DD
26D0 E6 69 4F 83 00 01 E7 69 E6 6A 4F C3 00 01 E7 6A : 26
26E0 CC 40 00 34 06 E6 6C 4F 34 06 E6 6D 4F 34 06 17 : 14
26F0 F5 54 32 66 16 01 26 E6 6C 4F 83 00 44 10 27 00 : BD
---------------------------------------------------------
Sum  74 1D A1 AA 9E FB F2 43 A5 AE C9 B0 E7 46 49 1E : 0A
```

リスト続く

当方FM77AV40EXのユーザーです。年末年始にかけて新機種が発売されることと思います。今のところ最新機種のユーザーにとっては気になります。「あと、1年待てばよかった」というのだろうか。ところで、AVユーザーの方、情報交換しませんか。手紙ください。　(〒354　埼玉県富士見市渡戸3-17-13　岩崎邦宣)

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
2700 0A E6 65 4F 83 00 04 10 26 00 4F CC 3E 00 34 06 : F4
2710 E6 6C 4F 34 06 E6 6D 4F 34 06 17 F5 29 32 66 E6 : 6A
2720 69 4F 83 00 25 10 2C 00 1A E6 6A 4F 83 00 15 10 : FD
2730 2C 00 10 E6 69 4F C3 00 01 E7 69 E6 6A 4F C3 00 : 50
2740 01 E7 6A CC 40 00 34 06 E6 6C 4F 34 06 E6 6D 4F : 15
2750 34 06 17 F4 F1 32 66 16 00 C3 E6 6C 4F 83 00 3A : 05
2760 10 27 00 0A E6 65 4F 83 00 08 10 26 00 4F CC 3E : F5
2770 00 34 06 E6 6C 4F 34 06 E6 6D 4F 34 06 17 F4 C6 : C2
2780 32 66 E6 69 4F 83 00 01 10 2F 00 1A E6 6A 4F 83 : 35
2790 00 01 10 2F 00 10 E6 69 4F 83 00 01 E7 69 E6 6A : 12
27A0 4F 83 00 01 E7 6A CC 40 00 34 06 E6 6C 4F 34 06 : 45
27B0 E6 6D 4F 34 06 17 F4 8E 32 66 16 00 60 E6 6C 4F : 24
27C0 83 00 3C 10 27 00 0A E6 65 4F 83 00 02 10 26 00 : 55
27D0 4C CC 3E 00 34 06 E6 6C 4F 34 06 E6 6D 4F 34 06 : 47
27E0 17 F4 63 32 66 E6 69 4F 83 00 25 10 2C 00 1A E6 : 88
27F0 6A 4F 83 00 01 10 2F 00 10 E6 69 4F C3 00 01 E7 : D5
---------------------------------------------------------
Sum  81 4F 73 28 98 3B AB DD 19 2C 00 36 A6 B7 E9 9E : 25

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
2800 69 E6 6A 4F 83 00 01 E7 6A CC 40 00 34 06 E6 6C : 75
2810 4F 34 06 E6 6D 4F 34 06 17 F4 2B 32 66 E6 6C 4F : D4
2820 83 00 58 10 27 00 14 E6 66 4F 83 00 01 10 26 00 : 7B
2830 DE E6 67 4F 83 00 00 10 26 00 D4 CC 10 00 ED E8 : B8
2840 13 E6 E4 4F 83 00 00 10 26 00 BC 4F 5F E7 6D 16 : B9
2850 00 49 E6 F8 13 4F 83 00 00 10 26 00 2E CC 00 08 : 44
2860 E7 F8 13 E6 69 4F AE E8 13 E7 01 E6 6A 4F 83 00 : 43
2870 01 AE E8 13 E7 02 E6 64 4F C3 00 01 E7 64 CC 00 : 07
2880 02 34 06 17 F0 7A 32 62 16 00 18 EC E8 13 C3 00 : 29
2890 03 ED E8 13 30 6D 6C 84 E6 84 4F E6 6D 4F 83 00 : 56
28A0 0A 2D AF CC 10 00 ED E8 13 E6 61 4F 83 00 01 10 : D4
28B0 26 00 51 4F 5F E7 6D 16 00 42 E6 F8 13 4F 83 00 : 94
28C0 00 10 26 00 27 CC 00 08 E7 F8 13 E6 69 4F C3 00 : 84
28D0 02 AE E8 13 E7 01 E6 6A 4F 83 00 01 AE E8 13 E7 : 46
28E0 02 E6 64 4F C3 00 01 E7 64 16 00 18 EC E8 13 C3 : 82
28F0 00 03 ED E8 13 30 6D 6C 84 E6 84 4F E6 6D 4F 83 : 56
---------------------------------------------------------
Sum  4D CA 41 63 F3 BA AC E8 C2 EC EA 9B 5D 9F 23 FE : 4C

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
2900 00 0A 2D B6 16 00 08 E6 E4 4F 83 00 01 E7 E4 CC : 3F
2910 13 07 1F 01 E6 84 4F E7 67 E6 64 4F 83 00 00 10 : 6D
2920 2F 02 8F CC 10 00 ED E8 13 4F 5F E7 6D 16 02 78 : 16
2930 E6 F8 13 4F 83 00 00 10 2F 02 5D CC 3E 00 34 06 : A5
2940 AE E8 15 E6 02 4F 34 06 AE E8 17 E6 01 4F 34 06 : 39
2950 17 F3 62 32 66 AE E8 13 E6 02 4F 83 00 01 10 2C : A4
2960 00 10 E6 64 4F 83 00 01 E7 64 4F 5F E7 F8 13 16 : 2E
2970 02 26 CC 10 20 ED E8 17 4F 5F E7 E8 10 16 01 AA : 5E
2980 E6 F8 17 4F 83 00 01 10 2D 01 8E AE E8 13 E6 01 : 24
2990 4F 34 06 AE E8 19 E6 01 4F A3 E1 10 27 00 45 AE : 1C
29A0 E8 13 E6 01 4F 34 06 AE E8 19 E6 01 4F C3 00 01 : 14
29B0 A3 E1 10 27 00 2E AE E8 13 E6 01 4F 34 06 AE E8 : 98
29C0 19 E6 01 4F C3 00 02 A3 E1 10 27 00 17 AE E8 13 : 8F
29D0 E6 01 4F 34 06 AE E8 19 E6 01 4F C3 00 03 A3 E1 : 9F
29E0 10 26 01 35 AE E8 13 E6 02 4F 83 00 01 34 06 AE : B8
29F0 E8 19 E6 02 4F A3 E1 10 27 00 2B AE E8 13 E6 02 : AF
---------------------------------------------------------
Sum  A6 62 61 3D E6 A5 C1 4F BE 36 B9 31 B9 2F C2 88 : 51

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
2A00 4F 34 06 AE E8 19 E6 02 4F A3 E1 10 27 00 17 AE : EF
2A10 E8 13 E6 02 4F C3 00 01 34 06 AE E8 19 E6 02 4F : 16
2A20 A3 E1 10 26 00 F3 CC 00 01 34 06 17 EE D2 32 62 : 1F
2A30 CC 4B D0 34 06 AE E8 19 E6 02 4F 34 06 AE E8 1B : F2
2A40 E6 01 4F 34 06 17 F1 FE 32 66 4F 5F ED E8 1D 16 : C4
2A50 00 09 EC E8 1D C3 00 01 ED E8 1D EC E8 1D 83 09 : 2D
2A60 C4 2D EF E6 F8 17 4F 83 00 01 10 26 00 0C EC E8 : BE
2A70 1F C3 00 41 ED E8 1F 16 00 70 E6 F8 17 4F 83 00 : 64
2A80 02 10 26 00 0C EC E8 1F C3 00 48 ED E8 1F 16 00 : 4C
2A90 59 E6 F8 17 4F 83 00 03 10 26 00 0C EC E8 1F C3 : 1B
2AA0 00 5A ED E8 1F 16 00 42 E6 F8 17 4F 83 00 04 10 : 81
2AB0 26 00 0C EC E8 1F C3 00 96 ED E8 1F 16 00 2B E6 : 99
2AC0 F8 17 4F 83 00 05 10 26 00 0C EC E8 1F C3 00 28 : 06
2AD0 ED E8 1F 16 00 14 E6 F8 17 4F 83 00 06 10 26 00 : 21
2AE0 09 EC E8 1F C3 01 54 ED E8 1F 4F 5F E7 F8 17 4F : FB
2AF0 5F E7 F8 13 E6 64 4F 83 00 01 E7 64 CC 3E 00 34 : F7
---------------------------------------------------------
Sum  3D 8F 5B 03 50 78 3D A6 D7 24 32 BE 65 D6 E3 E5 : C3

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
2B00 06 AE E8 19 E6 02 4F 34 06 AE E8 1B E6 01 4F 34 : 41
2B10 06 17 F1 32 32 66 16 00 7F EC E8 17 C3 00 07 ED : 0F
2B20 E8 17 30 E8 10 6C 84 E6 84 4F E6 E8 10 4F 83 00 : 80
2B30 0A 10 2D FE 4B EC E8 13 C3 00 02 1F 01 E6 84 4F : 15
2B40 83 00 01 E7 84 E6 F8 13 4F 83 00 07 10 26 00 13 : 02
2B50 EC E8 13 C3 00 01 1F 01 E6 84 4F 83 00 01 E7 84 : 73
2B60 16 00 1B E6 F8 13 4F 83 00 09 10 26 00 10 EC E8 : 17
2B70 13 C3 00 01 1F 01 E6 84 4F C3 00 01 E7 84 CC 4E : F9
2B80 08 34 06 AE E8 15 E6 02 4F 34 06 AE E8 17 E6 01 : F2
2B90 4F 34 06 17 F1 1F 32 66 EC E8 13 C3 00 03 ED E8 : CA
2BA0 13 30 6D 6C 84 E6 84 4F E6 6D 4F 83 00 0A 10 2D : C5
2BB0 FD 7E CC 10 20 ED E8 13 4F 5F E7 6D 16 06 B0 E6 : 13
2BC0 F8 13 4F 83 00 01 10 26 00 AD AE E8 13 E6 03 4F : A2
2BD0 83 00 00 10 26 00 90 CC 3E 00 34 06 AE E8 15 E6 : 1E
2BE0 02 4F 34 06 AE E8 17 E6 01 4F 34 06 17 F0 57 32 : 38
2BF0 66 E6 69 4F 34 06 AE E8 15 E6 01 4F A3 E1 10 2F : E2
---------------------------------------------------------
Sum  E0 F5 96 EB 93 B1 06 D2 14 86 7D 8E 2A BA 0E CF : D8
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
2C00 00 10 EC E8 13 C3 00 01 1F 01 E6 84 4F 83 00 01 : 18
2C10 E7 84 E6 69 4F 34 06 AE E8 15 E6 01 4F A3 E1 10 : B8
2C20 2C 00 10 EC E8 13 C3 00 01 1F 01 E6 84 4F C3 00 : 83
2C30 01 E7 84 EC E8 13 C3 00 02 1F 01 E6 84 4F C3 00 : B4
2C40 01 E7 84 4F 5F AE E8 13 E7 03 CC 41 B0 34 06 AE : 52
2C50 E8 15 E6 02 4F 34 06 AE E8 17 E6 01 4F 34 06 17 : A2
2C60 EF E4 32 66 16 00 10 EC E8 13 C3 00 03 1F 01 E6 : 44
2C70 84 4F 83 00 00 E7 84 E6 F8 13 4F 83 00 02 10 26 : BC
2C80 00 C0 AE E8 13 E6 03 4F 83 00 00 10 26 00 A3 CC : C9
2C90 3E 00 34 06 AE E8 15 E6 02 4F 34 06 AE E8 17 E6 : 27
2CA0 01 4F 34 06 17 EF 9F 32 66 AE E8 13 E6 02 4F 83 : 2A
2CB0 00 04 10 27 00 34 AE E8 13 E6 02 4F 83 00 08 10 : EA
2CC0 27 00 27 AE E8 13 E6 02 4F 83 00 0C 10 27 00 1A : 0E
2CD0 AE E8 13 E6 02 4F 83 00 10 10 27 00 0D AE E8 13 : 60
2CE0 E6 02 4F 83 00 14 10 26 00 14 E6 6A 4F 34 06 E6 : D7
2CF0 6B 4F 34 06 EC E8 17 34 06 17 F0 24 32 66 EC E8 : B0
---------------------------------------------------------
Sum  D5 F6 68 18 A4 35 03 ED 1C 35 AD 28 83 A6 6F 22 : F4

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
2D00 13 C3 00 02 1F 01 E6 84 4F C3 00 01 E7 84 4F 5F : 8E
2D10 AE E8 13 E7 03 CC 43 60 34 06 AE E8 15 E6 02 4F : 1E
2D20 34 06 AE E8 17 E6 01 4F 34 06 17 EF 19 32 66 16 : 24
2D30 00 10 EC E8 13 C3 00 03 1F 01 E6 84 4F 83 00 00 : 19
2D40 E7 84 E6 F8 13 4F 83 00 03 10 26 01 33 AE E8 13 : 44
2D50 E6 03 4F 83 00 00 10 26 01 16 CC 3E 00 34 06 AE : FA
2D60 E8 15 E6 02 4F 34 06 AE E8 17 E6 01 4F 34 06 17 : A2
2D70 EE D4 32 66 AE E8 13 E6 05 4F 83 00 01 10 26 00 : F7
2D80 23 EC E8 13 C3 00 01 1F 01 E6 84 4F 83 00 01 E7 : 12
2D90 84 EC E8 13 C3 00 02 1F 01 E6 84 4F C3 00 01 E7 : B4
2DA0 84 16 00 50 AE E8 13 E6 05 4F 83 00 02 10 26 00 : 88
2DB0 23 EC E8 13 C3 00 01 1F 01 E6 84 4F C3 00 01 E7 : 52
2DC0 84 EC E8 13 C3 00 02 1F 01 E6 84 4F C3 00 01 E7 : B4
2DD0 84 16 00 20 EC E8 13 C3 00 01 1F 01 E6 84 4F C3 : 01
2DE0 00 01 E7 84 EC E8 13 C3 00 02 1F 01 E6 84 4F 83 : 74
2DF0 00 01 E7 84 AE E8 13 E6 01 4F 83 00 01 10 26 00 : 05
---------------------------------------------------------
Sum  EE 0F 68 60 9C 81 28 BE D1 95 5A DA 82 6D BF 7E : 8E

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
2E00 1F CC 00 02 AE E8 13 E7 05 E6 6A 4F 34 06 E6 6B : AC
2E10 4F 34 06 EC E8 17 34 06 17 EF 05 32 66 16 00 33 : 9A
2E20 AE E8 13 E6 02 4F 83 00 14 10 26 00 1F CC 00 03 : 9B
2E30 AE E8 13 E7 05 E6 6A 4F 34 06 E6 6B 4F 34 06 EC : 34
2E40 E8 17 34 06 17 EE D9 32 66 16 00 07 4F 5F AE E8 : 10
2E50 13 E7 03 CC 45 10 34 06 AE E8 15 E6 02 4F 34 06 : 74
2E60 AE E8 17 E6 01 4F 34 06 17 ED DB 32 66 16 00 10 : BA
2E70 EC E8 13 C3 00 03 1F 01 E6 84 4F 83 00 00 E7 84 : 74
2E80 E6 F8 13 4F 83 00 04 10 26 00 E9 AE E8 13 E6 03 : 78
2E90 4F 83 00 00 10 26 00 CC CC 3E 00 34 06 AE E8 15 : C3
2EA0 E6 02 4F 34 06 AE E8 17 E6 01 4F 34 06 17 ED 96 : 28
2EB0 32 66 AE E8 13 E6 02 4F 83 00 08 10 26 00 71 CC : 76
2EC0 10 60 ED E8 15 CC 00 04 E7 6E 4F 5F E7 E8 10 16 : 22
2ED0 00 52 E6 F8 15 4F 83 00 00 10 26 00 24 E6 6E 4F : 14
2EE0 E7 F8 15 AE E8 13 E6 01 4F AE E8 15 E7 01 E6 6E : BA
2EF0 4F C3 00 01 E7 6E AE E8 13 E6 02 4F AE E8 15 E7 : DA
---------------------------------------------------------
Sum  F2 EE 85 30 9F DA 99 AA 19 AB 59 77 79 6F 5A 43 : 6A

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
2F00 02 E6 6E 4F 83 00 09 10 26 00 08 4F 5F E7 F8 13 : 0F
2F10 16 00 4E EC E8 15 C3 00 03 ED E8 15 30 E8 10 6C : 91
2F20 84 E6 84 4F E6 E8 10 4F 83 00 1E 2D A5 16 00 10 : 03
2F30 EC E8 13 C3 00 02 1F 01 E6 84 4F C3 00 01 E7 84 : B4
2F40 4F 5F AE E8 13 E7 03 CC 46 C0 34 06 AE E8 15 E6 : DE
2F50 02 4F 34 06 AE E8 17 E6 01 4F 34 06 17 EC E7 32 : C4
2F60 66 16 00 10 EC E8 13 C3 00 03 1F 01 E6 84 4F 83 : 95
2F70 00 00 E7 84 E6 F8 13 4F 83 00 05 10 26 01 EC AE : 04
2F80 E8 13 E6 03 4F 83 00 00 10 26 01 CF CC 3E 00 34 : FA
2F90 06 AE E8 15 E6 02 4F 34 06 AE E8 17 E6 01 4F 34 : 39
2FA0 06 17 EC A2 32 66 AE E8 13 E6 02 4F 83 00 14 10 : CA
2FB0 26 00 30 AE E8 13 E6 05 4F 83 00 02 10 26 00 23 : 17
2FC0 EC E8 13 C3 00 01 1F 01 E6 84 4F 83 00 01 E7 84 : 73
2FD0 EC E8 13 C3 00 02 1F 01 E6 84 4F 83 00 01 E7 84 : 74
2FE0 16 01 2A AE E8 13 E6 02 4F 83 00 0C 10 26 00 47 : 2D
2FF0 E6 6A 4F 34 06 E6 6B 4F 34 06 EC E8 17 34 06 17 : EF
---------------------------------------------------------
Sum  2D 8B A5 9F 21 A8 AD 98 23 51 5E A2 71 00 5D 5D : A9

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
3000 ED 1E 32 66 AE E8 13 E6 05 4F 83 00 01 10 26 00 : 40
3010 13 EC E8 13 C3 00 02 1F 01 E6 84 4F C3 00 01 E7 : 43
3020 84 16 00 10 EC E8 13 C3 00 02 1F 01 E6 84 4F 83 : B2
3030 00 01 E7 84 16 00 D6 AE E8 13 E6 02 4F 83 00 13 : CE
3040 10 26 00 30 AE E8 13 E6 05 4F 83 00 01 10 26 00 : 03
3050 23 EC E8 13 C3 00 01 1F 01 E6 84 4F 83 00 01 E7 : 12
3060 84 EC E8 13 C3 00 02 1F 01 E6 84 4F C3 00 01 E7 : B4
3070 84 16 00 99 AE E8 13 E6 02 4F 83 00 13 10 26 00 : DF
3080 20 AE E8 13 E6 05 4F 83 00 02 10 26 00 13 EC E8 : A5
3090 13 C3 00 02 1F 01 E6 84 4F 83 00 01 E7 84 16 00 : B6
30A0 6C AE E8 13 E6 02 4F 83 00 14 10 26 00 2F EC E8 : 1C
30B0 13 C3 00 01 1F 01 E6 84 4F 83 00 01 E7 84 CC 00 : 6B
30C0 02 AE E8 13 E7 05 E6 6A 4F 34 06 E6 6B 4F 34 06 : 4A
30D0 EC E8 17 34 06 17 EC 48 32 66 16 00 30 AE E8 13 : F7
30E0 E6 05 4F 83 00 01 10 26 00 13 EC E8 13 C3 00 02 : B3
30F0 1F 01 E6 84 4F C3 00 01 E7 84 16 00 10 EC E8 13 : 15
---------------------------------------------------------
Sum  64 B3 D5 73 9B 89 73 67 FD 01 58 0C DF 2D 82 49 : 96
```

こんにちは。えっ？　おまえだれだって？　おひかえなすって。あっしはお初にお目にかかります、ペンネーム代官と申しやすパソコンと時代劇の好きな野郎で。と、まあかた苦しいあいさつはこれくらいにして（どこがかた苦しいんだ）、５月号のプレゼントの抽選をしたのはだれだ。なぜ、ぼくのはがきを引いてくれなかったんだ！　初投稿なんでボツにしないでくださいネ。ボツにしたらポプコムかんじゃうから。（滋賀県　代官）

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
3100 C3 00 02 1F 01 E6 84 4F 83 00 01 E7 84 AE E8 13 : 36
3110 E6 05 4F 83 00 01 10 26 00 1D CC 48 70 34 06 AE : 7D
3120 E8 15 E6 02 4F 34 06 AE E8 17 E6 01 4F 34 06 17 : A2
3130 EB 14 32 66 16 00 1A CC 4A 20 34 06 AE E8 15 E6 : C8
3140 02 4F 34 06 AE E8 17 E6 01 4F 34 06 17 EA F7 32 : D2
3150 66 4F 5F AE E8 13 E7 03 16 00 10 EC E8 13 C3 00 : 77
3160 03 1F 01 E6 84 4F 83 00 00 E7 84 E6 F8 13 4F 83 : 8D
3170 00 06 10 26 00 E9 AE E8 13 E6 03 4F 83 00 00 10 : 99
3180 26 00 CC CC 3E 00 34 06 AE E8 15 E6 02 4F 34 06 : 52
3190 AE E8 17 E6 01 4F 34 06 17 EA AB 32 66 AE E8 13 : 0A
31A0 E6 02 4F 83 00 12 10 26 00 71 CC 10 60 ED E8 15 : 99
31B0 CC 00 01 E7 6E 4F 5F E7 E8 10 16 00 52 E6 F8 15 : 0A
31C0 4F 83 00 00 10 26 00 24 E6 6E 4F E7 F8 15 AE E8 : 59
31D0 13 E6 01 4F AE E8 15 E7 01 E6 6E 4F C3 00 01 E7 : 2A
31E0 6E AE E8 13 E6 02 4F AE E8 15 E7 02 E6 6E 4F 83 : 08
31F0 00 06 10 26 00 08 4F 5F E7 F8 13 16 00 4E EC E8 : 1C
-------------------------------------------------------------
Sum  3D F8 39 6E D1 16 6D F1 42 24 0B D3 26 AF F8 00 : 32
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
3200 15 C3 00 03 ED E8 15 30 E8 10 6C 84 E6 84 4F E6 : 7C
3210 E8 10 4F 83 00 1E 2D A5 16 00 10 EC E8 13 C3 00 : 8A
3220 02 1F 01 E6 84 4F C3 00 01 E7 84 4F 5F AE E8 13 : 61
3230 E7 03 CC 46 C0 34 06 AE E8 15 E6 02 4F 34 06 AE : C0
3240 E8 17 E6 01 4F 34 06 17 E9 FC 32 66 16 00 10 EC : 15
3250 E8 13 C3 00 03 1F 01 E6 84 4F 83 00 00 E7 84 EC : 74
3260 E8 13 C3 00 07 ED E8 13 30 6D 6C 84 E6 84 4F E6 : D9
3270 6D 4F 83 00 0A 10 2D F9 46 CC 10 20 ED E8 13 4F : F8
3280 5F E7 6D 16 01 B8 E6 F8 13 4F 83 00 00 10 2F 01 : 85
3290 9D AE E8 13 E6 01 4F 83 00 00 10 2F 00 27 AE E8 : FB
32A0 13 E6 01 4F 83 00 25 10 2C 00 1A AE E8 13 E6 02 : D8
32B0 4F 83 00 00 10 2F 00 0D AE E8 13 E6 02 4F 83 00 : 81
32C0 15 10 2D 00 22 CC 3E 00 34 06 AE E8 15 E6 02 4F : 9A
32D0 34 06 AE E8 17 E6 01 4F 34 06 17 E9 69 32 66 4F : A7
32E0 5F E7 F8 13 16 01 47 AE E8 13 E6 01 4F 34 06 E6 : AE
32F0 6B 4F 83 00 01 A3 E1 10 2E 01 33 AE E8 13 E6 01 : C4
-------------------------------------------------------------
Sum  7C CB B7 26 5E 17 E8 31 35 E7 B5 0E 04 C4 90 24 : 0D
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
3300 4F 34 06 E6 6B 4F C3 00 01 A3 E1 10 2D 01 1F AE : 7C
3310 E8 13 E6 02 4F 34 06 E6 6C 4F 83 00 03 A3 E1 10 : 27
3320 2E 01 0B AE E8 13 E6 02 4F 34 06 E6 6C 4F C3 00 : B8
3330 02 A3 E1 10 2D 00 F7 CC 00 01 34 06 17 E5 C1 32 : B0
3340 62 CC 4B D0 34 06 AE E8 15 E6 02 4F 34 06 AE E8 : 35
3350 17 E6 01 4F 34 06 17 E8 ED 32 66 CC 4B D0 34 06 : 2C
3360 E6 6C 4F 34 06 E6 6D 4F 34 06 17 E8 D9 32 66 4F : 76
3370 5F E7 F8 13 CC 10 FA 1F 01 E6 84 4F 83 00 01 E7 : 6B
3380 84 CC 00 24 34 06 CC 00 0F 34 06 CC 00 0C 34 06 : D5
3390 CC 00 10 34 06 CC 00 1D 34 06 CC 00 0A 34 06 CC : 15
33A0 00 12 34 06 CC 00 05 34 06 17 E6 D0 32 E8 10 17 : 65
33B0 05 F7 CC 3E 00 34 06 AE E8 15 E6 02 4F 34 06 AE : 0A
33C0 E8 17 E6 01 4F 34 06 17 E8 7C 32 66 CC 00 26 34 : A8
33D0 06 CC 00 26 34 06 CC 00 26 34 06 CC 00 26 34 06 : 8A
33E0 CC 00 26 34 06 CC 00 0A 34 06 CC 00 12 34 06 CC : 20
33F0 00 05 34 06 17 E6 85 32 E8 10 CC 10 FA 1F 01 E6 : C7
-------------------------------------------------------------
Sum  34 AD BB 09 AF 8A 00 44 4E 57 0F 2E F1 B5 7E 97 : BF
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
3400 84 4F 58 49 58 49 58 49 C3 4D B0 34 06 CC 00 18 : 94
3410 34 06 CC 00 13 34 06 17 E8 9B 32 66 CC 10 FA 1F : 7A
3420 01 E6 84 4F 83 00 00 10 26 00 03 16 02 B9 EC E8 : 1B
3430 13 C3 00 07 ED E8 13 30 6D 6C 84 E6 84 4F E6 6D : 5E
3440 4F 83 00 0A 10 2D FE 3E CC 10 60 ED E8 13 4F 5F : 27
3450 E7 6D 16 02 85 E6 F8 13 4F 83 00 00 10 2F 02 6A : 5F
3460 CC 3E 00 34 06 AE E8 15 E6 02 4F 34 06 AE E8 17 : 0D
3470 E6 01 4F 34 06 17 E8 3D 32 66 E6 F8 13 4F E7 6B : D6
3480 E6 6B 4F 83 00 03 10 2E 00 4A EC E8 13 C3 00 02 : 5A
3490 1F 01 E6 84 4F 83 00 01 E7 84 E6 6B 4F 83 00 01 : EC
34A0 10 26 00 13 EC E8 13 C3 00 01 1F 01 E6 84 4F 83 : 50
34B0 00 01 E7 84 16 00 1A E6 6B 4F 83 00 03 10 26 00 : F8
34C0 10 EC E8 13 C3 00 01 1F 01 E6 84 4F C3 00 01 E7 : 3F
34D0 84 16 00 81 E6 6B 4F 83 00 06 10 2D 00 4A EC E8 : 9F
34E0 13 C3 00 02 1F 01 E6 84 4F C3 00 01 E7 84 E6 6B : 31
34F0 4F 83 00 06 10 26 00 13 EC E8 13 C3 00 01 1F 01 : EC
-------------------------------------------------------------
Sum  BF 08 11 4D A5 3D AA 54 FF 04 19 43 5E CC 53 98 : 79
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
3500 E6 84 4F 83 00 01 E7 84 16 00 1A E6 6B 4F 83 00 : FB
3510 08 10 26 00 10 EC E8 13 C3 00 01 1F 01 E6 84 4F : D2
3520 C3 00 01 E7 84 16 00 2D E6 6B 4F 83 00 04 10 26 : CF
3530 00 13 EC E8 13 C3 00 01 1F 01 E6 84 4F 83 00 01 : 1B
3540 E7 84 16 00 10 EC E8 13 C3 00 01 1F 01 E6 84 4F : 15
3550 C3 00 01 E7 84 AE E8 13 E6 01 4F 83 00 01 10 27 : C9
3560 00 27 AE E8 13 E6 01 4F 83 00 27 10 27 00 1A AE : AF
3570 E8 13 E6 02 4F 83 00 01 10 27 00 0D AE E8 13 E6 : 89
3580 02 4F 83 00 17 10 2D 00 08 4F 5F E7 F8 13 16 01 : E7
3590 39 E6 69 4F 34 06 AE E8 15 E6 01 4F A3 E1 10 2D : B3
35A0 01 0E E6 69 4F C3 00 02 34 06 AE E8 15 E6 01 4F : 8D
35B0 A3 E1 10 2E 00 FA E6 6A 4F 34 06 AE E8 15 E6 02 : 28
35C0 4F A3 E1 10 2D 00 E9 E6 6A 4F C3 00 02 34 06 AE : 45
35D0 E8 15 E6 02 4F A3 E1 10 2E 00 D5 CC 00 01 34 06 : D2
35E0 17 E3 1D 32 62 CC 4B D0 34 06 E6 6C 4F 34 06 E6 : 8D
35F0 6D 4F 34 06 17 E6 4F 32 66 CC 00 24 34 06 CC 00 : D0
-------------------------------------------------------------
Sum  DD 73 07 53 2C F1 C5 87 EC 24 59 F3 AE E9 F1 99 : 90
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
3600 0C 34 06 CC 00 17 34 06 CC 00 1B 34 06 CC 00 10 : 60
3610 34 06 CC 00 1D 34 06 CC 00 0A 34 06 CC 00 10 34 : 7D
3620 06 CC 00 06 34 06 17 E4 53 32 E8 12 17 03 7A 4F : 6F
3630 5F E7 F8 13 4F 5F E7 F8 13 CC 10 FA 1F 01 E6 84 : 51
3640 4F 83 00 01 E7 84 CC 00 26 34 06 CC 00 26 34 06 : 96
3650 CC 00 26 34 06 CC 00 26 34 06 CC 00 26 34 06 CC : 50
3660 00 26 34 06 CC 00 0A 34 06 CC 00 10 34 06 CC 00 : 52
3670 06 34 06 17 E4 06 32 E8 12 CC 10 FA 1F 01 E6 84 : CD
3680 4F 58 49 58 49 58 49 C3 4D B0 34 06 CC 00 18 34 : 44
3690 06 CC 00 13 34 06 17 E6 1C 32 66 CC 10 FA 1F 01 : C6
36A0 E6 84 4F 83 00 00 10 26 00 03 16 00 3A 16 00 1A : F5
36B0 CC 4E 00 34 06 AE E8 15 E6 02 4F 34 06 AE E8 17 : 1D
36C0 E6 01 4F 34 06 17 E5 ED 32 66 EC E8 13 C3 00 03 : 9E
36D0 ED E8 13 30 6D 6C 84 E6 84 4F E6 6D 4F 83 00 1E : 71
36E0 10 2D FD 71 16 EB DA CC 00 1D 34 06 CC 00 10 34 : B9
36F0 06 CC 00 21 34 06 CC 00 1A 34 06 CC 00 26 34 06 : 79
-------------------------------------------------------------
Sum  B6 A2 21 4F 7D 86 A7 73 C3 C7 34 49 CB 5B BF 2E : FF
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
3700 CC 00 10 34 06 CC 00 18 34 06 CC 00 0C 34 06 CC : 12
3710 00 12 34 06 CC 00 0A 34 06 CC 00 0D 34 06 CC 00 : 3B
3720 09 34 06 17 E3 56 32 E8 18 4F 5F ED E8 1D 16 00 : 7B
3730 09 EC E8 1D C3 00 01 ED E8 1D EC E8 1D 83 F2 30 : 46
3740 2D EF 17 02 92 16 E7 0D 17 02 8C CC 00 10 34 06 : 8C
3750 CC 00 12 34 06 CC 00 0C 34 06 CC 00 1F 34 06 CC : 1B
3760 00 1E 34 06 CC 00 07 34 06 CC 00 0A 34 06 CC 00 : 41
3770 0F 34 06 CC 00 06 34 06 17 E3 01 32 E8 12 CC 00 : 48
3780 1D 34 06 CC 00 0C 34 06 CC 00 10 34 06 CC 00 17 : 62
3790 34 06 CC 00 0E 34 06 CC 00 0A 34 06 CC 00 16 34 : 74
37A0 06 CC 00 05 34 06 17 E2 D3 32 E8 10 CC 00 17 34 : 1E
37B0 06 CC 00 20 34 06 CC 00 1F 34 06 CC 00 0C 34 06 : 63
37C0 CC 00 1D 34 06 CC 00 12 34 06 CC 00 19 34 06 CC : 26
37D0 00 1A 34 06 CC 00 0E 34 06 CC 00 0C 34 06 CC 00 : 46
37E0 0F 34 06 CC 00 0A 34 06 17 E2 91 32 E8 18 CC 00 : E1
37F0 19 34 06 CC 00 1A 34 06 CC 00 14 34 06 CC 00 1F : 78
-------------------------------------------------------------
Sum  37 C7 C4 39 24 46 F2 7A 7D 19 13 72 59 2C AB 3E : 5A
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
3800 34 06 CC 00 0C 34 06 CC 00 0C 34 06 CC 00 18 34 : 76
3810 06 CC 00 05 34 06 17 E2 63 32 E8 10 CC 00 20 34 : B7
3820 06 CC 00 1A 34 06 CC 00 24 34 06 CC 00 26 34 06 : 7C
3830 CC 00 10 34 06 CC 00 10 34 06 CC 00 1E 34 06 CC : 1C
3840 00 0E 34 06 CC 00 14 34 06 CC 00 07 34 06 17 E2 : 68
3850 2B 32 E8 14 CC 00 19 34 06 CC 00 14 34 06 CC 00 : 5E
3860 0C 34 06 CC 00 12 34 06 CC 00 0C 34 06 CC 00 0E : 4A
3870 34 06 CC 00 1C 34 06 CC 00 05 34 06 17 E1 FD 32 : 8E
3880 E8 10 17 01 24 17 01 4F 16 E5 CA CC 00 1D 34 06 : 83
3890 CC 00 0C 34 06 CC 00 10 34 06 CC 00 17 34 06 CC : 11
38A0 00 0E 34 06 CC 00 10 34 06 CC 00 12 34 06 CC 00 : 42
38B0 0C 34 06 CC 00 1F 34 06 CC 00 1E 34 06 CC 00 0A : 65
38C0 34 06 CC 00 0D 34 06 CC 00 0A 34 06 17 E1 AD 32 : 34
38D0 E8 1A CC 00 1B 34 06 CC 00 20 34 06 CC 00 01 34 : 4A
38E0 06 CC 00 1F 34 06 CC 00 11 34 06 CC 00 10 34 06 : 58
38F0 CC 00 17 34 06 CC 00 0C 34 06 CC 00 0F 34 06 CC : 10
-------------------------------------------------------------
Sum  25 56 D6 93 86 8E 6D 35 F4 30 1C 21 7E 5B 40 70 : 84
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
3900 00 07 34 06 17 E1 75 32 E8 14 17 00 9C CC 10 FA : 65
3910 1F 01 E6 84 4F 83 00 09 10 2E 00 0D CC 10 FA 1F : A5
3920 01 E6 84 4F C3 00 01 E7 84 CC 00 26 34 06 CC 00 : E1
3930 26 34 06 CC 00 26 34 06 CC 00 26 34 06 CC 00 26 : AA
3940 34 06 CC 00 26 34 06 CC 00 26 34 06 CC 00 26 34 : B8
3950 06 CC 00 26 34 06 CC 00 26 34 06 CC 00 0A 34 06 : 6E
3960 CC 00 0D 34 06 CC 00 0A 34 06 17 E1 0F 32 E8 1A : 5E
3970 CC 00 26 34 06 CC 00 26 34 06 CC 00 26 34 06 CC : 50
3980 00 26 34 06 CC 00 26 34 06 CC 00 26 34 06 CC 00 : 84
3990 26 34 06 CC 00 0C 34 06 CC 00 0F 34 06 CC 00 07 : 5A
39A0 34 06 17 E0 D7 32 E8 14 39 32 7E 17 DA 97 E7 E4 : 72
39B0 BD 13 45 CC 13 08 1F 01 E6 84 4F E7 61 E6 E4 4F : 36
39C0 83 00 57 10 27 00 0A E6 61 4F 83 00 01 10 26 00 : 6B
39D0 02 35 90 20 D6 35 90 32 7E 4F 5F E7 61 16 00 31 : 6F
39E0 4F 5F E7 E4 16 00 1B CC 3E 00 34 06 E6 63 4F 34 : BA
39F0 06 E6 64 4F 34 06 17 E2 4D 32 66 30 E4 6C 84 E6 : A1
-------------------------------------------------------------
Sum  09 E1 6B 14 8C DD A9 39 31 C6 B2 8F 44 62 AE E4 : 24
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
3A00 84 4F E6 E4 4F 83 00 25 2D DD 30 61 6C 84 E6 84 : 89
3A10 4F E6 61 4F 83 00 16 2D C7 35 90 32 77 17 DA 1F : F0
3A20 CC 00 1D F7 FD 8D CC 00 65 F7 D4 30 CC 00 3D F7 : 96
3A30 FD 8D CC 00 11 E7 68 4F 5F ED 62 16 00 4E E6 68 : 65
3A40 4F F7 FD 86 CC 6F D8 ED 64 CC 6E 30 ED 66 4F 5F : 98
3A50 ED E4 16 00 1B EC F8 06 ED F8 04 EC 64 C3 00 02 : EA
3A60 ED 64 EC 66 C3 00 02 ED 66 EC E4 C3 00 01 ED E4 : 20
3A70 EC E4 83 00 14 2D DE CC 00 36 F7 FD 86 E6 68 4F : 8B
3A80 C3 00 02 E7 68 EC 62 C3 00 01 ED 62 EC 62 83 00 : 46
3A90 06 2D AB CC 00 80 F7 FC 80 17 D9 A6 17 E0 D8 32 : 34
3AA0 69 39 32 E8 EF CC 00 70 F7 FD 37 4F 5F F7 FD 12 : C6
3AB0 CC 60 00 ED 6C 4F 5F ED 68 4F 5F ED E4 16 00 71 : 8E
3AC0 4F 5F ED 62 16 00 55 4F 5F ED 64 16 00 39 EC F8 : 9A
3AD0 0C ED 6E EC 6C C3 00 02 ED 6C E6 F8 0C 4F E7 E8 : E5
3AE0 10 EC 6C C3 00 01 ED 6C EC 68 FD FD 30 EC 6E FD : 5A
3AF0 FD 32 E6 E8 10 4F F7 FD 34 EC 68 C3 00 01 ED 68 : F1
-------------------------------------------------------------
Sum  17 15 3E 97 F3 19 EB 23 BA ED 4E C7 08 BD 0D 90 : 39
```

リスト続く

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
3B00 EC 64 C3 00 01 ED 64 EC 64 83 00 04 2D C0 EC 68 : 7D
3B10 C3 00 0C ED 68 EC 62 C3 00 01 ED 62 EC 62 83 00 : 56
3B20 04 2D A4 EC 68 C3 00 C0 ED 68 EC E4 C3 00 01 ED : 82
3B30 E4 EC E4 83 00 04 2D 88 CC 00 04 ED 68 CC 60 03 : 44
3B40 ED 6C CC 60 C0 ED 6A 4F 5F ED E4 16 00 92 EC F8 : A7
3B50 0C ED 6E EC 6C C3 00 02 ED 6C E6 F8 0C 4F E7 E8 : E5
3B60 10 EC 6C C3 00 01 ED 6C 4F 5F ED 62 16 00 57 4F : 3E
3B70 5F ED 64 16 00 3B 4F 5F ED 66 16 00 1F EC 68 FD : 88
3B80 FD 30 EC 68 C3 00 01 ED 68 EC 6E FD FD 32 E6 E8 : EE
3B90 10 4F F7 FD 34 EC 66 C3 00 01 ED 66 EC 66 83 00 : C5
3BA0 04 2D DA EC 68 C3 00 0C ED 68 EC 64 C3 00 01 ED : 84
3BB0 64 EC 64 83 00 04 2D BE EC 68 C3 00 C0 ED 68 EC : 3E
3BC0 62 C3 00 01 ED 62 EC 62 83 00 04 2D A2 EC F8 0A : 07
3BD0 ED 68 EC 6A C3 00 02 ED 6A EC E4 C3 00 01 ED E4 : 2C
3BE0 EC E4 83 00 3F 10 2D FF 65 CC 00 40 F7 FD 12 4F : 94
3BF0 5F F7 FD 37 32 E8 11 39 00 00 00 00 00 00 00 00 : EE
---------------------------------------------------------
Sum  0E 4D EE F7 7D 99 59 14 38 7F 9C 9E 8A 2A 2B 82 : 15
```

"DATA1"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4000 00 10 00 00 20 00 00 72 00 00 6A 00 1C 4B 38 08 : B3
4010 5B 10 08 33 10 3E FF B8 BD FE FC 5B FD FE BD FE : 73
4020 FB DF F3 51 73 EF E1 1E F7 7A 08 0F 10 08 E3 10 : 12
4030 00 FD 00 00 7E 00 00 76 00 00 32 00 00 FB C0 06 : E4
4040 FB 60 03 3E 00 00 10 00 00 08 00 00 38 00 00 78 : 64
4050 00 00 60 00 1C 98 38 1C 89 18 1C 13 18 41 D2 46 : A9
4060 D3 19 93 B4 52 C9 43 69 24 2B 4E AC 8F 55 59 69 : E9
4070 2A 82 1C CF 18 1C DB 38 00 41 00 00 70 00 00 2C : BB
4080 00 00 7A 00 07 18 60 03 98 A0 06 D1 E0 00 18 00 : 03
4090 00 18 00 00 1C 00 00 1C 00 00 2C 00 08 DC 10 1C : 8C
40A0 DD 38 1C FF 38 01 F8 40 C3 C1 C0 E7 03 C0 63 81 : 73
40B0 E4 3F 0C BE 0F 1C 1F 01 8E 86 1C FF 38 1C 7F 38 : 72
40C0 00 33 00 00 10 00 00 38 00 00 7E 00 03 2C 00 01 : 29
40D0 3C 80 00 D9 C0 00 18 00 00 18 00 00 1C 00 00 1C : BD
40E0 00 00 34 00 14 F4 28 10 E4 20 10 CC 20 01 F8 40 : AD
40F0 43 C1 C0 E7 03 C0 63 81 E4 3F 0C BE 0F 1C 1E 01 : 89
---------------------------------------------------------
Sum  8E FA A3 C2 F8 93 60 A4 12 62 B2 6A E9 E3 E3 A2 : 5D

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4100 8E 84 10 F0 20 00 7C 00 00 32 00 00 10 00 00 38 : 28
4110 00 00 7C 00 03 2C 00 01 3C 80 00 D9 C0 00 18 00 : 19
4120 00 18 00 00 1C 00 00 1C 00 00 3C 00 00 FC 00 00 : 88
4130 FD 00 00 FF 00 01 F8 40 C3 C1 C0 E7 03 C0 63 81 : 07
4140 E4 3F 0C BE 0F 1C 1F 01 8E 86 00 FF 00 00 7F 00 : CA
4150 00 33 00 00 10 00 00 38 00 00 7E 00 03 2C 00 01 : 29
4160 3C 80 00 D9 C0 00 18 00 00 18 00 00 1C 00 00 1C : BD
4170 00 00 34 00 1C E0 38 1C E1 38 1C C3 38 01 F8 40 : ED
4180 C3 C1 C0 E7 03 C0 63 81 E4 3F 0C BE 0F 1C 1F 01 : 0A
4190 8E [illegible] 1C FF 38 1C 7F 38 00 33 00 00 10 00 00 38 : B5
41A0 00 [illegible] 7E 00 03 2C 00 01 3C 80 00 D9 C0 00 18 00 : 1B
41B0 00 08 00 00 6B 80 00 6B 00 00 08 00 00 08 00 00 : 6E
41C0 18 00 00 3C A0 62 3C 38 28 6E 00 28 4F 10 92 C7 : 40
41D0 14 B2 87 4C B1 8C 94 B1 77 94 B1 4B 94 B1 CB 94 : C6
41E0 B1 77 AC B1 B2 94 D0 07 94 A4 BD 10 D0 7E 98 30 : BD
41F0 1C 1C 00 00 C0 00 00 00 00 08 00 00 DD 00 00 5C : 39
---------------------------------------------------------
Sum  F5 22 59 A5 A6 33 65 C7 C1 E9 18 9C 99 4C 1E 36 : B1

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4200 00 00 18 00 00 08 00 00 10 00 00 10 A0 47 38 3C : 9B
4210 2C 28 1C 29 4C CC 52 44 02 6B D6 D6 60 FF 06 61 : 26
4220 2B 06 61 E5 06 61 45 02 6B AB 66 61 CB 06 61 96 : CA
4230 06 34 84 C6 12 0C 9E 38 08 10 0C 00 C0 00 00 00 : 5C
4240 00 00 00 01 00 80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 81
4250 00 00 00 00 E0 07 00 30 0C 01 98 19 00 CC 32 00 : D3
4260 00 00 C6 00 00 03 00 00 18 00 00 3C 00 00 3C 00 : 59
4270 00 18 00 03 03 00 69 86 00 74 3E C4 32 3D 9C 18 : A6
4280 1C 30 0C 00 C0 00 00 00 00 10 00 01 90 00 00 90 : 49
4290 00 00 10 00 00 10 00 00 00 00 00 00 40 00 00 00 : 60
42A0 40 11 80 50 30 00 60 38 08 7C 38 3C 40 70 08 40 : D9
42B0 E0 08 40 F0 08 40 F0 08 7C E0 1C 42 7C 08 08 78 : 16
42C0 08 40 62 08 20 01 00 40 20 20 00 00 00 00 00 00 : 53
42D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
42E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
42F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  A1 03 1D 20 5F 1C EE B4 4D 27 72 DF 49 CD B9 93 : 25

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4300 00 00 00 00 00 00 00 60 00 00 7E 00 00 3C 00 00 : 1A
4310 3C 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 3C
4320 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 E0 07 00 30 : 17
4330 0C 01 98 19 00 CC 32 00 00 00 C6 00 00 03 00 00 : 85
4340 18 00 00 3C 00 00 3C 00 00 18 00 03 03 00 69 E6 : FD
4350 00 74 40 C4 32 01 9C 18 20 30 0C 00 C0 00 00 00 : 7B
4360 00 18 00 06 DB 60 00 DB 00 02 FB 40 00 38 00 00 : A9
4370 3C 00 00 58 00 00 4C 00 02 0C 40 42 8C 44 42 8C : 0E
4380 44 84 8E 8E 14 9E 8F 14 9C AF 70 9C EF 30 9C EF : 3A
4390 C0 A4 EE 02 E4 40 22 E6 44 24 C2 24 00 4C 00 00 : 1A
43A0 6C 00 00 38 00 00 10 00 00 00 00 00 B5 00 02 B5 : 20
43B0 40 00 95 00 00 34 00 00 10 00 00 3E 00 00 2A 00 : 81
43C0 42 6A 44 06 6B 60 46 23 64 72 29 07 F2 39 17 F2 : 64
43D0 3B 36 96 33 74 D6 13 70 36 23 60 42 23 44 46 E9 : 98
43E0 60 20 5D 00 00 0A 04 00 22 00 00 14 00 00 08 00 : 29
43F0 00 18 00 07 FF E0 03 FF C0 03 FF C0 00 3C 00 00 : BE
---------------------------------------------------------
Sum  29 8D 20 7F E3 5F 77 DF 8E C1 45 A0 E8 F7 D8 21 : F9

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4400 3C 00 00 7E 00 00 7E 00 64 7E 26 64 FF 26 64 FF : 2C
4410 26 FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF FF : 17
4420 FF DF FF 64 DF 26 64 9F 26 24 FF 24 24 7E 24 00 : 7C
4430 7E 00 00 3C 00 00 18 00 00 00 00 05 00 80 03 00 : 5A
4440 C0 01 00 80 00 00 00 00 00 00 00 20 00 00 30 00 : 91
4450 02 70 40 02 70 40 02 70 40 6F 70 60 EF 60 60 EF : F3
4460 60 40 EF 60 00 EF 60 00 6F 60 00 02 20 40 02 60 : D1
4470 40 00 00 00 00 30 00 00 10 00 00 00 00 00 00 00 : 80
4480 00 00 00 04 00 20 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 24
4490 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
44A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
44B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
44C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
44D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
44E0 66 00 66 66 00 66 66 00 66 00 00 00 00 00 00 00 : 64
44F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 38 00 66 7C 66 66 7C : 62
---------------------------------------------------------
Sum  A7 8F 93 69 4E 0A C1 0E AE A8 94 74 AD 29 82 C9 : D8

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4500 66 24 38 24 24 00 24 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 2E
4510 00 30 00 02 31 00 24 03 C0 60 00 8E 74 00 9C 3A : 82
4520 00 A8 0C 06 60 40 81 06 D1 10 9A 0E 78 73 06 DC : 37
4530 60 81 8E 42 41 8E 03 22 FC 42 40 78 80 C8 80 91 : F4
4540 54 41 3A 0C 33 24 10 61 C4 38 80 66 7F 00 7F 38 : BB
4550 80 CE 01 97 80 00 1C 00 00 48 00 02 49 00 2C 03 : 44
4560 E0 6C 00 C8 B2 00 53 45 01 46 13 06 94 4C 99 26 : 5D
4570 D1 6C 9A 0E B6 73 87 5B 61 00 AD 43 80 AD 00 E3 : 51
4580 FB 41 C8 86 82 D6 FC A1 4B 41 42 73 33 58 DE 61 : 8A
4590 D8 3C 80 66 73 00 77 06 80 D0 0D A7 8C 00 24 00 : 9E
45A0 00 00 00 12 01 10 3C 03 F8 7C 00 FE F8 00 3F E0 : EB
45B0 00 0F 40 02 06 40 FF 06 D1 FF 9A 0F FF F3 07 FF : 0D
45C0 E0 01 FF 82 01 FF 80 23 FF C0 41 FF 80 C0 FF 81 : C4
45D0 60 7F 02 60 23 00 F0 61 C2 F8 80 67 7F 00 7F 3F : 93
45E0 80 FE 0F 87 9C 04 04 08 00 00 00 12 01 10 1C 03 : 02
45F0 F8 1C 00 F0 08 00 20 00 00 00 00 06 00 40 81 06 : F9
---------------------------------------------------------
Sum  D6 8A 3F 40 D5 8E 14 68 08 BC C4 6A FE 8F C9 F4 : FA

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4600 D1 00 9A 0E 00 73 06 20 60 00 70 42 00 70 00 22 : B6
4610 00 40 40 00 80 C0 80 81 60 41 02 60 33 00 E0 61 : 38
4620 C2 C0 80 61 03 00 70 00 80 C0 01 87 80 00 04 00 : 22
4630 00 FC 00 01 FE 00 02 00 00 00 00 00 06 00 C0 1F : E2
4640 03 F0 3F 81 F8 3F 00 F8 0E 00 60 80 00 00 80 00 : 50
4650 01 80 00 01 C0 00 03 C4 00 03 8E 00 63 1F 00 72 : 8E
4660 1F 80 FC 1F C0 FE 0F 80 3C 07 00 18 00 00 00 00 : 62
4670 40 00 00 78 00 00 7A 00 00 00 00 12 01 10 3C 03 : 94
4680 F8 7C 00 FE F8 00 3F E4 00 4F 40 06 06 40 FF 06 : 6D
4690 D1 FF 9A 0F FF F3 07 FF E0 01 FF C2 01 FF 80 23 : B6
46A0 FF C0 41 FF 80 C0 FF 81 68 7F 02 60 33 18 F0 61 : A4
46B0 CA F8 80 67 7F 00 7F 3F 80 FE 0F 87 9C 04 04 08 : A6
46C0 00 3C 00 00 8B 00 01 03 80 02 03 C0 00 15 C0 04 : E9
46D0 44 E0 04 04 E0 00 06 E0 00 02 E0 00 0E E0 00 1E : E0
46E0 E0 00 BC E0 04 C0 E0 00 F8 C0 02 78 C0 00 01 C0 : D3
46F0 00 03 80 01 03 80 00 07 00 00 87 00 00 06 00 00 : 9B
---------------------------------------------------------
Sum  AC 3E 30 E1 61 63 2F 6A CA 9C 1D BA C1 F5 94 8B : 6A

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4700 4E 00 00 3C 00 00 18 00 00 38 00 00 8C 00 01 22 : 89
4710 00 02 E3 00 01 AD 80 05 3C C0 07 FA C0 02 E0 C0 : 77
4720 02 C6 C0 02 8C C0 00 98 C0 00 70 C0 04 78 C0 00 : 9A
4730 74 80 02 34 80 00 81 80 00 E3 00 01 73 00 00 36 : 38
4740 00 00 A6 00 00 04 00 00 4C 00 00 38 00 00 10 00 : 3E
4750 00 00 00 00 74 00 00 FC 00 01 FC 00 03 FE 00 03 : 71
4760 FF 00 03 FF 00 07 FF 00 07 FF 00 07 FF 00 07 FF : 19
4770 00 07 FF 00 03 FF 00 03 FF 00 01 FF 00 01 FE 00 : 09
4780 01 FC 00 00 FC 00 00 F8 00 00 78 00 00 78 00 00 : E1
4790 30 00 00 00 00 00 00 00 00 3C 00 00 8F 00 01 07 : 03
47A0 80 02 07 C0 00 01 C0 04 38 E0 04 78 E0 00 F8 E0 : 5A
47B0 00 F8 E0 00 F0 E0 00 60 E0 00 00 E0 04 00 E0 00 : AC
47C0 00 C0 02 00 C0 00 01 C0 00 03 80 01 03 80 00 07 : 51
47D0 00 00 87 00 00 06 00 00 4E 00 00 3C 00 00 18 00 : 2F
47E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
47F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  74 05 BD 31 30 5E D9 38 B4 FA 70 8E 3B 71 A7 08 : 0D

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4800 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4810 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4820 00 00 00 00 00 00 00 00 00 3C 00 00 FF 00 01 FF : 3B
4830 80 03 FF C0 03 FF C0 07 FF E0 07 FF E0 07 FF E0 : B6
4840 07 FF E0 07 FF E0 07 FF E0 07 FF E0 07 FF E0 03 : 81
4850 FF C0 03 FF C0 01 FF C0 01 FF 80 01 FF 80 00 FF : 40
4860 00 00 FF 00 00 7E 00 00 7E 00 00 3C 00 00 18 00 : 4F
4870 00 00 00 07 35 E0 07 F4 E0 01 D4 80 00 04 00 00 : 50
4880 14 00 00 3E 00 00 3E 00 20 F7 08 20 F1 0B 20 71 : 5C
4890 0B 78 07 47 38 FD DE 7B FB C8 1E BF F0 2F A6 E0 : A4
48A0 21 BE 08 20 05 08 08 33 02 00 63 00 00 22 00 00 : D6
48B0 12 00 00 04 00 00 08 00 00 08 00 02 AC C0 02 BD : 53
48C0 40 01 55 00 00 34 00 00 00 00 00 0A 00 00 1C 00 : F0
48D0 30 08 0C 30 48 0C 40 31 0A 94 C7 7E 57 BE A4 3C : 11
48E0 E5 90 29 7B 80 2D 5B CC 31 41 8C 30 3B 0C 18 67 : E1
48F0 06 00 27 00 00 4A 00 00 2A 00 00 14 00 00 08 00 : BD
---------------------------------------------------------
Sum  33 91 A1 21 FC FA 94 65 C0 BF 36 49 04 70 A0 92 : 19
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4900 00 18 00 07 FE 60 07 3F 20 02 7F C0 00 3C 00 00 : 60
4910 38 00 00 72 00 00 40 00 38 78 0E F8 3E 0D F8 8F : 72
4920 0C E6 FF 78 C7 3F 30 07 06 3E 21 C4 0E 30 7D 0E : 98
4930 38 79 8E 38 F9 0E 10 DF 04 00 DF 00 00 7E 00 00 : CE
4940 7E 00 00 3C 00 00 18 00 00 18 00 07 DA 60 07 1B : 4D
4950 20 02 3B C0 00 38 00 00 38 00 00 70 00 00 40 00 : 3D
4960 00 78 00 C0 3E 00 F0 8E 04 E6 F8 38 C7 03 30 07 : 0F
4970 06 3C 01 C4 08 00 7D 00 00 79 80 00 F8 00 08 E0 : 65
4980 02 00 E0 00 00 64 00 00 7C 00 00 38 00 00 10 00 : 0A
4990 00 08 00 07 FE 60 07 3F 20 02 7F C0 00 3C 00 00 : 50
49A0 38 00 00 72 00 00 40 00 00 78 00 40 3E 00 F0 8F : 5F
49B0 0C E6 FF 78 C7 3F 30 07 06 3C 01 C4 08 00 7D 00 : 32
49C0 00 79 80 00 F9 00 00 C3 00 00 C3 00 00 66 00 00 : DE
49D0 7E 00 00 3C 00 00 18 00 00 08 00 07 FE 60 07 3F : 85
49E0 20 02 7F C0 00 3C 00 00 38 00 00 72 00 00 40 00 : 87
49F0 38 78 0E 78 3E 0C F8 8F 0C E6 FF 78 C7 3F 30 07 : AD
---------------------------------------------------------
Sum  3C 0E B5 0E 00 30 93 4B 84 D3 47 18 F0 9B E8 74 : B8

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4A00 06 3E 21 C4 0E 30 7D 0E 38 79 8E 38 F9 0E 18 FF : 87
4A10 06 00 FF 00 00 7E 00 00 7E 00 00 3C 00 00 18 00 : 55
4A20 00 08 00 00 24 00 00 62 00 00 70 00 10 F9 08 10 : 1F
4A30 99 08 10 88 08 10 99 88 10 B9 88 10 BB 88 10 BB : E1
4A40 8A 10 BB 8B 10 B9 0B 10 F1 0B 10 F1 08 30 62 18 : 73
4A50 00 62 00 00 24 00 00 24 00 00 46 00 00 24 00 01 : 15
4A60 24 C0 01 24 C0 00 00 00 00 08 00 00 14 00 00 1A : FF
4A70 00 00 2C 00 10 25 00 18 15 00 18 14 00 3A 15 80 : 89
4A80 3A 35 80 3A 73 80 3A 73 80 3A 73 81 38 25 01 38 : 0D
4A90 6D 01 38 49 00 38 1A 00 00 12 00 00 14 00 00 14 : 7B
4AA0 00 00 76 00 00 B5 00 01 B5 40 01 B5 40 00 10 00 : 27
4AB0 00 10 00 00 38 00 00 7C 00 00 FE 00 10 FE 08 38 : 10
4AC0 EE 1C 38 FF 1C 3B FE 5C 3F FE 7C 3F FC 7C 3F FC : 9D
4AD0 7E 7F FC 7F 78 FE 1F 78 FE 1F 38 FE 1C 38 FC 1C : 44
4AE0 00 7C 00 00 78 00 00 38 00 00 38 00 01 DB 80 03 : C3
4AF0 DB C0 03 DB C0 00 18 00 00 08 00 00 04 00 00 02 : 5F
---------------------------------------------------------
Sum  41 9D 7D D7 B5 42 AA 40 3E F6 52 FC 99 CF 93 1E : AE

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4B00 00 00 00 00 00 01 00 20 71 10 20 60 10 20 61 90 : 43
4B10 20 41 90 20 03 90 20 03 90 60 03 90 60 41 10 60 : 5B
4B20 01 10 20 01 10 00 02 00 00 02 00 00 04 00 00 04 : 4E
4B30 00 00 46 00 00 24 00 02 24 00 02 24 00 00 00 00 : B6
4B40 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4B50 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4B60 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4B70 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4B80 00 00 00 00 00 00 00 00 00 18 00 00 3C 00 00 7E : D2
4B90 00 00 FE 00 10 FF 08 38 FF 1C 38 FF 1C 3B FF DC : D1
4BA0 3F FF FC 3F FF FC 3F FF FE 7F FF FF 78 FF 1F 78 : 3B
4BB0 FF 1F 38 FF 1C 38 FE 1C 00 7E 00 00 7C 00 00 3C : F9
4BC0 00 00 7E 00 01 FF 80 03 FF C0 03 FF C0 00 18 00 : 9A
4BD0 00 30 18 00 60 70 21 E0 D9 12 A3 B3 07 36 0E 02 : A7
4BE0 39 10 03 CA 30 01 D6 A0 70 7B B8 3E 53 36 1D 71 : B5
4BF0 C2 57 B6 90 48 AE C0 A1 B7 3A FF 91 EE 13 10 02 : 4A
---------------------------------------------------------
Sum  5A 06 77 B9 17 06 9E 9C 21 2A B9 93 C8 1A E2 77 : B9
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4C00 07 B6 40 1C 60 70 39 5C 80 41 51 18 06 44 60 0C : 5E
4C10 79 20 09 00 00 00 00 00 00 38 0E 00 38 B4 01 63 : 38
4C20 79 2B F6 77 11 3E 0E 47 D5 1D 67 5C CC 61 63 F0 : EA
4C30 28 FE DC 3B 4B 8E 0E 92 E1 60 0C 30 21 AC 00 E5 : E5
4C40 5D 5A 83 30 76 19 72 1E 3A F5 C3 2B C9 E0 71 E1 : A1
4C50 70 33 E5 F0 41 74 58 44 79 2C 01 1C 00 00 04 00 : 8F
4C60 00 08 1E 00 DC FC 3C FF E1 3D FF C7 1F FF CE 4F : 58
4C70 EE DF 7F FF FC 7F FF F0 7F FD FC 3F FC FE 3F FF : A4
4C80 FF 3F FF E2 7F FF F8 7F FF FC FF FF FE FF FF FE : 07
4C90 3F 7F E3 3F FF F0 7F FF F8 7F FE F8 77 BE 3C 4F : 7A
4CA0 9E 0C 0E 1E 00 00 04 00 00 38 16 00 78 C4 11 C0 : 35
4CB0 79 2E 80 77 19 C3 8E 4F 3F 95 56 2B 74 54 54 00 : C8
4CC0 10 B7 54 24 B3 78 25 6A 13 5D B2 D0 54 53 08 90 : 2A
4CD0 A6 9E 5C 83 8A E2 DA E8 23 93 63 25 FE E0 4A 0C : C3
4CE0 88 30 81 10 44 42 64 4A 75 28 09 1A 00 00 04 00 : 41
4CF0 00 08 16 00 58 C4 00 C0 61 20 80 47 11 83 8E 47 : AB
---------------------------------------------------------
Sum  6F F8 D7 5A BB 56 C6 AF 8B D1 98 69 D3 6D CA 63 : E8

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4D00 26 95 56 0B 74 40 40 00 10 B5 54 24 00 78 04 02 : CB
4D10 13 10 00 80 54 02 08 10 84 9C 58 83 8A E0 5A 68 : 38
4D20 23 11 63 25 EE E0 4A 00 80 30 80 10 44 02 20 4A : C4
4D30 14 08 08 1A 00 00 04 00 00 38 1E 00 FC FC 3D FC : C9
4D40 F9 3E A9 F7 17 A3 CE 47 37 D7 5E 8B 74 4A C8 00 : 23
4D50 77 B7 7C 3C 47 7E 1C 07 1F 52 41 92 5E 0A F8 BA : 2C
4D60 84 BE FB CF 8E E5 5F 6A 27 B9 63 3D EE F0 7E 12 : 36
4D70 98 7D 9B 18 76 CE 6C 4F FF 2C 0F 1A 00 00 04 00 : 1F
4D80 AC A1 AE 52 5D 79 CA B8 95 43 AE 7B D6 39 7E B1 : E4
4D90 00 00 00 00 00 00 00 00 53 0C 51 8D 20 82 25 06 : 0A
4DA0 00 00 00 00 00 00 00 00 FF FF FF FF FF FF FF FF : F8
4DB0 0E 1B 11 23 23 46 4E 3C 03 1F 06 06 0C 18 18 30 : EA
4DC0 1F 33 03 06 1C 70 E0 FC 1E A7 03 06 1C 86 C6 7C : 75
4DD0 0C 18 30 33 66 7F 0C 18 18 1E 30 60 7E 07 43 3E : 5C
4DE0 0C 18 18 30 3E 63 67 3E 3F 63 46 0C 08 18 30 70 : 66
4DF0 1E 23 37 1E 23 43 67 3E 1E 31 23 1F 07 0C 1C 18 : 79
---------------------------------------------------------
Sum  0B 30 BD E0 7B 4A 1D 9B 0D 8D FB C9 34 1D 0C A4 : B4

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
4E00 3C 7E FF FF FF FF 7E 3C 7E FF FF 7E 3C 3C 18 18 : 12
4E10 07 0F 0B 13 23 3F 43 43 7C 62 62 7C 62 61 61 7E : 7A
4E20 3D 73 60 60 60 60 71 3E 7C 62 61 61 61 61 62 7C : 1F
4E30 7D 63 60 7F 62 60 61 7E 7D 63 60 60 7F 62 60 60 : A1
4E40 3D 63 60 60 6F 62 66 3A 63 61 61 7F 61 61 61 61 : F9
4E50 3C 18 18 18 18 18 18 3C 2F 16 06 06 26 46 4E 3C : 4F
4E60 67 62 64 78 68 6C 66 67 70 60 60 60 60 61 62 7E : 77
4E70 61 73 6D 6D 61 61 61 63 63 61 71 69 65 63 61 71 : 6C
4E80 1E 31 61 61 61 61 71 3E 7E 61 61 63 7E 60 60 60 : C3
4E90 3E 71 61 61 61 6F 62 3D 7E 61 61 63 7E 64 62 63 : 2A
4EA0 3D 63 61 60 3E 03 23 7E 7F 5A 18 18 18 18 18 18 : AC
4EB0 71 61 61 61 61 61 73 3E 67 61 62 62 64 64 68 70 : 33
4EC0 71 61 61 61 6D 2D 3A 32 73 61 32 1C 0C 16 22 77 : 77
4ED0 77 22 32 1A 0C 0C 0C 1E 5F 63 06 34 1C 31 62 7E : 50
4EE0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
4EF0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  30 9C 2A 4C 0E B2 87 02 0C 9F CE 99 6A 52 73 3E : 0A
```

"DATA2"

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5000 04 08 FF FF 04 1F FF FF 03 06 FF FF 02 1E FF FF : 50
5010 01 08 FF FF 01 1E FF FF 01 08 FF FF 03 1F FF FF : 4B
5020 03 07 FF FF 04 14 FF FF 05 07 FF FF 04 20 FF FF : 4A
5030 05 08 FF FF 03 20 FF FF 03 14 FF FF 03 09 FF FF : 4B
5040 04 14 FF FF 05 1B FF FF 04 07 FF FF 03 08 14 FF : 5B
5050 02 20 FF FF 02 14 FF FF 01 08 FF FF 01 1F FF FF : 59
5060 05 15 FF FF 03 12 FF FF 02 12 FF FF 02 20 FF FF : 5D
5070 03 14 FF FF 03 20 FF FF 04 08 FF FF 04 14 FF FF : 56
5080 02 08 FF FF 05 1D FF FF 05 14 FF FF 01 1F FF FF : 5D
5090 01 08 FF FF 02 1A FF FF 02 05 FF FF 03 20 FF FF : 47
50A0 03 07 FF FF 04 20 FF FF 04 06 FF FF 05 1E FF FF : 53
50B0 05 05 FF FF 06 1F FF FF 06 08 FF FF 01 08 FF FF : 3E
50C0 01 13 FF FF 02 13 FF FF 03 14 FF FF 02 13 FF FF : 4D
50D0 01 1F 14 FF 03 14 20 FF 04 14 1C FF 04 08 FF FF : A6
50E0 04 15 FF FF 04 08 FF FF 05 1F FF FF 01 05 FF FF : 47
50F0 02 20 FF FF 04 1E FF FF 03 14 08 FF 01 08 20 FF : 86
---------------------------------------------------------
Sum  2E FF 05 F0 37 95 11 F0 37 D4 16 F0 28 4E 26 F0 : 8C

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5100 02 04 21 FF 02 10 20 FF 01 22 FF FF 04 10 19 FF : A4
5110 02 08 15 FF 05 09 1F FF 04 11 14 FF 03 08 20 FF : 9C
5120 02 06 14 FF 05 16 1F FF 04 08 14 20 01 08 FF FF : 9B
5130 01 07 FF FF 04 18 20 FF 03 07 22 FF 02 14 20 FF : A1
5140 05 03 22 FF 05 08 14 FF 04 13 21 FF 01 14 20 FF : B4
5150 05 06 23 FF 04 14 20 FF 02 10 14 20 02 14 20 FF : DF
5160 05 08 14 FF 03 15 20 FF 02 07 12 FF 04 08 14 1F : B0
5170 05 18 21 FF 04 08 1F FF 01 16 20 FF 03 07 20 FF : C6
5180 02 13 20 FF 04 10 14 22 04 14 21 FF 05 08 14 20 : F7
5190 01 09 22 FF 04 07 1F FF 03 08 14 FF 02 06 20 FF : 99
51A0 01 08 20 FF 02 14 20 FF 04 07 11 24 05 08 14 21 : DF
51B0 01 14 23 FF 04 06 20 FF 03 14 20 FF 03 05 20 FF : BD
51C0 02 08 14 FF 02 21 FF FF 02 13 22 FF 01 04 14 FF : 8C
51D0 04 10 19 FF 05 08 20 FF 02 14 20 FF 01 03 20 FF : B0
51E0 03 13 20 FF 05 05 14 20 02 08 13 FF 04 06 20 FF : B8
51F0 05 14 18 FF 01 04 16 22 04 02 21 FF 05 06 21 FF : BE
---------------------------------------------------------
Sum  2E B9 AD F0 3B E3 AD 57 2D EA 8C 57 2E 99 A9 53 : 63

Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5200 04 08 13 1E 04 08 1C FF 04 15 20 FF 04 08 14 FF : BB
5210 04 05 1C FF 04 07 14 1D 04 07 14 FF 04 15 1E FF : B4
5220 04 08 FF FF 04 14 1E FF 04 08 20 FF 04 14 FF FF : 80
5230 04 07 20 FF 05 08 20 FF 05 14 FF FF 04 07 20 FF : 97
5240 05 13 FF FF 05 07 FF FF 03 1E FF FF 03 08 FF FF : 48
5250 02 1E FF FF 02 08 FF FF 01 08 FF FF 01 1F FF FF : 4B
5260 01 05 FF FF 01 1E FF FF 01 1F FF FF 01 1E FF FF : 5C
5270 05 08 1E FF 05 14 FF FF 03 08 FF FF 03 1C FF FF : 67
5280 03 07 14 20 02 08 FF FF 02 15 FF FF 01 08 FF FF : 62
5290 01 20 FF FF 04 09 FF FF 04 08 14 FF 04 1E FF FF : 69
52A0 05 15 FF FF 05 07 1E FF 03 16 1F FF 03 20 FF FF : 99
52B0 02 13 FF FF 01 08 FF FF 02 20 FF FF 03 07 20 FF : 63
52C0 01 07 FF FF 02 1F FF FF 04 07 1E FF 01 08 FF FF : 54
52D0 05 1E FF FF 05 08 FF FF 01 06 14 FF 03 06 14 FF : 62
52E0 04 09 20 FF 02 13 FF FF 01 05 FF FF 04 05 15 1F : 80
52F0 05 08 15 20 06 08 14 20 06 08 14 20 01 08 20 FF : EE
---------------------------------------------------------
Sum  37 DF AD 51 39 CE 96 2F 30 F2 C5 11 2C 01 B2 10 : C7
```

リスト続く

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5300 04 08 14 20 05 15 20 FF 03 09 0A 0B 02 09 14 FF : B8
5310 01 07 14 20 05 08 14 FF 02 14 20 FF 01 08 14 21 : CF
5320 05 08 14 FF 02 16 22 FF 03 07 20 FF 05 14 22 FF : BC
5330 05 06 21 FF 05 08 14 20 04 06 20 FF 02 08 14 FF : B2
5340 01 08 20 FF 05 07 15 FF 03 09 14 20 04 06 20 FF : B1
5350 05 13 22 FF 02 08 13 FF 02 05 22 FF 01 07 14 FF : 98
5360 04 14 20 FF 05 06 14 FF 03 04 14 21 02 08 14 FF : AE
5370 01 09 13 20 05 04 12 20 04 09 15 FF 03 14 20 FF : CF
5380 02 08 14 FF 01 08 14 FF 02 08 14 FF 04 09 14 1F : 96
5390 03 0A 12 FF 03 14 1F FF 03 04 16 20 04 09 20 FF : BC
53A0 04 08 14 FF 04 14 20 FF 05 08 14 FF 04 05 14 FF : 92
53B0 03 14 1F FF 02 0A 14 FF 01 08 20 FF 05 04 20 FF : A4
53C0 04 03 13 20 04 08 14 FF 03 14 20 FF 03 08 20 FF : B9
53D0 02 08 14 FF 02 14 20 FF 05 08 14 FF 01 06 14 20 : AD
53E0 01 12 21 FF 03 09 21 FF 04 14 23 FF 01 08 1F FF : C0
53F0 02 14 20 FF 05 08 14 21 03 14 20 FF 04 05 14 20 : EA
---------------------------------------------------------
Sum  2F B4 93 74 3A BB 88 54 32 A5 9E 60 2E 8C 95 74 : 53
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5400 04 08 17 21 04 07 12 FF 04 14 1F FF 06 08 14 FF : B7
5410 06 04 14 20 04 08 13 FF 06 13 1E FF 06 15 1E FF : CA
5420 01 06 15 22 01 06 14 FF 01 15 20 FF 01 08 14 20 : CA
5430 03 05 14 FF 04 14 22 FF 05 07 14 FF 06 14 1D FF : A9
5440 06 07 13 FF 04 08 14 20 05 08 14 20 05 14 20 FF : D8
5450 03 08 14 FF 03 07 21 FF 02 06 14 FF 02 06 1F FF : 89
5460 01 04 12 FF 05 14 20 FF 05 08 14 FF 05 08 14 20 : AF
5470 06 06 11 FF 06 13 1F FF 03 03 14 20 02 07 14 FF : A9
5480 01 08 14 FF 01 14 1F FF 05 02 14 FF 05 09 14 20 : AB
5490 03 0F 20 FF 03 06 1E FF 05 04 20 FF 04 08 20 FF : AA
54A0 03 07 12 FF 03 15 20 FF 06 06 14 FF 06 14 1D FF : A7
54B0 04 08 13 FF 04 14 20 FF 02 07 14 FF 01 07 15 1F : AD
54C0 01 15 21 FF 04 08 15 FF 05 14 1F FF 05 08 14 20 : CE
54D0 01 08 14 21 04 06 15 FF 04 15 1D FF 06 07 16 FF : B3
54E0 06 13 20 FF 02 06 21 FF 03 14 20 FF 05 09 13 1E : D5
54F0 02 14 20 FF 03 14 1F FF 04 06 14 20 06 08 14 20 : EA
---------------------------------------------------------
Sum  33 9A 6C 78 37 CA B6 11 41 B2 8D 53 47 AE 81 D4 : 96
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5500 01 05 18 20 01 06 14 20 04 08 14 20 06 08 15 1E : FA
5510 03 04 14 FF 02 08 1F FF 02 05 13 20 02 06 14 FF : 97
5520 02 08 1E FF 02 09 20 FF 04 08 12 FF 01 05 12 20 : A6
5530 05 14 1C FF 05 07 16 20 04 06 15 FF 06 08 13 1F : D4
5540 01 07 14 20 01 08 14 FF 04 08 14 20 05 14 20 FF : D0
5550 03 06 14 1E 02 05 15 20 02 14 20 FF 02 08 1E FF : D3
5560 05 08 20 FF 05 08 14 20 04 08 14 FF 05 14 21 FF : C5
5570 05 09 14 20 FF 04 08 14 FF 05 17 20 FF 05 07 13 : BA
5580 06 0F 1D FF 04 09 15 1E 06 07 14 1F 06 05 14 FF : CF
5590 06 14 20 FF 04 08 14 FF 02 14 20 FF 01 08 14 FF : A9
55A0 05 09 14 1F 05 15 1E FF 06 09 14 FF 03 14 1E FF : CE
55B0 03 08 14 FF 02 09 20 FF 01 08 16 1C 01 06 12 FF : 9B
55C0 02 13 21 FF 04 07 14 FF 05 15 20 FF 06 08 13 FF : AC
55D0 02 08 22 FF 01 08 14 20 01 08 12 1F 02 07 14 FF : BE
55E0 04 14 1E FF 06 06 14 FF 03 06 14 20 02 06 15 FF : AD
55F0 01 08 14 20 06 08 14 FF 05 08 14 20 04 08 14 FF : BE
---------------------------------------------------------
Sum  36 AE 9C B3 31 83 65 C9 34 9B 65 13 33 94 5C 64 : E3
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
5600 01 07 FF FF 01 14 FF FF 01 20 FF FF 01 08 FF FF : 3F
5610 02 14 FF FF 02 20 FF FF 02 08 FF FF 03 20 FF FF : 5D
5620 03 14 FF FF 03 20 FF FF 04 08 FF FF 04 20 FF FF : 62
5630 04 08 FF FF 04 14 FF FF 05 20 FF FF 05 08 FF FF : 4E
5640 05 14 FF FF 03 20 FF FF 03 08 FF FF 02 14 FF FF : 55
5650 02 20 FF FF 04 08 FF FF 05 14 FF FF 05 20 FF FF : 64
5660 04 08 FF FF 01 20 FF FF 01 08 FF FF 02 14 FF FF : 44
5670 02 20 FF FF 04 08 FF FF 03 20 FF FF 04 08 FF FF : 55
5680 03 14 FF FF 01 08 FF FF 02 20 FF FF 02 14 FF FF : 50
5690 03 08 FF FF 03 20 FF FF 04 14 FF FF 04 08 FF FF : 4A
56A0 04 20 FF FF 05 08 FF FF 05 14 FF FF 03 08 FF FF : 4D
56B0 03 20 FF FF 02 20 FF FF 01 08 FF FF 04 14 FF FF : 5E
56C0 04 08 FF FF 03 20 FF FF 05 08 FF FF 06 20 FF FF : 5A
56D0 02 14 FF FF 01 08 FF FF 01 20 FF FF 04 14 FF FF : 50
56E0 03 08 FF FF 02 20 FF FF 01 08 FF FF 04 20 FF FF : 52
56F0 06 14 FF FF 05 20 FF FF 00 FF FF FF 00 FF FF FF : 35
---------------------------------------------------------
Sum  33 27 F0 F0 2C 70 F0 F0 2B 13 F0 F0 35 2B F0 F0 : 14
```

"PAL.DAT"

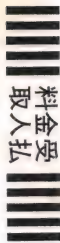
```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6000 00 00 00 01 00 02 01 00 04 01 00 06 01 00 08 01 : 19
6010 00 0A 01 00 0C 01 00 0F 00 02 00 00 04 00 00 06 : 33
6020 00 00 08 00 00 0A 00 00 0C 00 00 0F 00 02 00 00 : 2F
6030 04 00 00 06 00 00 08 00 00 0A 00 00 0C 00 00 0F : 37
6040 00 00 01 01 01 02 02 02 04 04 04 06 06 06 08 08 : 37
6050 08 0A 0A 0A 0C 0C 0C 0F 0F 0F 01 03 02 01 05 03 : 86
6060 02 06 04 02 08 05 03 0A 07 00 02 04 00 04 07 00 : 40
6070 06 09 00 00 02 00 00 04 00 00 08 00 00 0E 05 01 : 31
6080 03 06 01 04 08 02 05 0A 03 07 0D 03 08 0F 04 09 : 65
6090 07 0F 0C 05 0D 09 00 02 01 01 02 04 03 00 02 0F : 5B
60A0 09 0B 01 06 08 02 07 0A 03 09 0D 03 05 02 00 02 : 5B
60B0 01 01 03 02 02 05 03 03 06 04 04 07 05 05 08 06 : 41
60C0 00 08 00 0C 00 40 00 44 00 48 00 4C 00 80 00 84 : 30
60D0 00 88 00 8C 00 C0 00 C4 00 C8 00 CC 04 00 04 04 : 38
60E0 04 08 04 0C 04 40 04 44 04 48 04 4C 04 80 04 84 : 50
60F0 04 88 04 8C 04 C0 04 C4 04 C8 04 CC 08 00 08 04 : 58
---------------------------------------------------------
Sum  30 64 31 55 4A 32 31 57 3F 55 37 63 3E 31 3F 52 : 4C
```

```
Addr +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 +8 +9 +A +B +C +D +E +F :Sum
6100 08 08 08 0C 08 40 08 44 08 48 08 4C 08 80 08 84 : 70
6110 08 88 08 8C 08 C0 08 C4 08 C8 08 CC 0C 00 0C 04 : 78
6120 0C 08 0C 0C 0C 40 0C 44 0C 48 0C 4C 0C 80 0C 84 : 90
6130 0C 88 0C 8C 0C C0 0C C4 0C C8 0C CC 01 00 02 01 : 78
6140 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
6150 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
6160 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
6170 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
6180 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
6190 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
61A0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
61B0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
61C0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
61D0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
61E0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
61F0 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 : 00
---------------------------------------------------------
Sum  28 20 28 30 28 00 28 10 28 20 28 30 21 00 22 0D : F0
```

2カ月連続懸賞企画
『マジックアイランドの犯罪』当選者発表

8、9月号連続懸賞企画に多数応募いただき、ありがとうございました。応募総数1174通のうち、正解は238通でした。賞品は、10月末日までに発送いたします。

■ソニー携帯用CDプレイヤー（7名）
北海道／遠藤幸治　千葉県／伊藤正芳　神奈川県／二宮正　神奈川県／村越貴司　三重県／堤泰友　岡山県／久保田和浩　香川県／大内啓輔

■ポプコム特製トレーナー（20名）
東京都／荻野照久　徳島県／坂東雄介ほか18名（敬称略）

料金受取人払

郵便はがき

101-□□

神田局承認

3606

差出有効期間
昭和64年9月
7日まで

(受取人)

東京都千代田区
神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
(株)新企画社
POPCOM編集部
アンケート係(行)

郵便番号		電　話		年　齢
ご住所				
フリガナ		ご職業・学校学年		性　別
お名前				男・女
所有機種 周辺機器		最近購入したソフト		
購読しているマイコン誌		ポプコムは定期購読していますか	定期購読している ときどき買う はじめて買った	
今後買いたい機種・周辺機器		よく読む雑誌(マイコン誌以外)		
今後、出版してほしいマイコン関係の本は				

(切手をはらずにお出しください)　　11月号

キリトリ線

■アンケート回答欄　今月号の各記事で、おもしろいものを3、まあまあのものを2、つまらないものを1として、各番号に○印をつけてください。また、おもしろい記事の中で、特によかったものを3つ選んで、その番号を記入してください。

記事	評価	記事	評価
①ソフトハウスエクスプレス拡張版	3・2・1	㉑ポプコムネットへのおさそい	3・2・1
②こだわり・ディガンの魔石	3・2・1	㉒ミュージック・パビリオン	3・2・1
③こだわり・スタークルーザー	3・2・1	㉓アイドル探検隊	3・2・1
④こだわり・A列車で行こうII	3・2・1	㉔今月のこれがイチバン	3・2・1
⑤こだわり・太平洋の嵐DX	3・2・1	㉕今月のイロイロビデオ	3・2・1
⑥同時進行前夜祭・サバッシュ	3・2・1	㉖映画にもいろいろある拡張版	3・2・1
⑦超新作ソフト大特集	3・2・1	㉗THE GAME MUSEUM	3・2・1
⑧X68000最新ソフトレビュー	3・2・1	㉘怒濤の小物グラフィティー	3・2・1
⑨MSX2+ハード&ソフト	3・2・1	㉙ポプコム祭りレポート	3・2・1
⑩ソフトレーダー	3・2・1	㉚CD-I最新レポート②	3・2・1
⑪ベストソフト30	3・2・1	㉛オリジナルプログラム	3・2・1
⑫ランダムファイル	3・2・1	㉜新刊図書紹介	3・2・1
⑬MSX2+ハード情報	3・2・1	㉝ポプコミ・オピニオンプラザ	3・2・1
⑭OH／ 地球ミュージック	3・2・1	㉞ふぁっしょん講座	3・2・1
⑮熱闘／ 野球ゲームグラフィティー	3・2・1	㉟談之介のそのうちなんとかなるさ／	3・2・1
⑯入門者のための新Q&A	3・2・1	㊱ミステリーゾーン研究会	3・2・1
⑰なんでもソフトQ&A	3・2・1	㊲神保町パズル倶楽部	3・2・1
⑱ソフトハウスエクスプレス	3・2・1	㊳とまらない生活	3・2・1
⑲テクノダム	3・2・1	㊴星占い	3・2・1
⑳パソコン入門講座	3・2・1		

●おもしろい記事の中で、特によかったものの番号を3つ書いてください。

(　　)(　　)(　　)

●今月号の表紙はいかがでしたか？下の3つのどれかに○印をつけてください。

(よい ・ 普通 ・ 悪い)

●希望のプレゼントの品番・品名

(　　　　)

●本誌についてのご感想・ご希望

ありがとうございました

〈キリトリ線〉

アンケートはがきへの回答のお願い

毎月、ポプコムを愛読してくださりありがとうございます。ポプコム編集部には毎日のように、みなさんからはげましや意見の手紙が届き、それらの声になんとかこたえていこうと、編集部スタッフも毎日がんばっているしだいです。

そこで、読者のみなさんの考えなり希望をいっそう本誌の各記事に反映させるため、その基礎資料とすべく、毎月の号の各記事について評価をいただきたいと思います。

左のアンケートはがきの項目に対する回答をご記入のうえ、編集部までお送りください。抽選で、20名の方に特製Tシャツ、50名の方に特製マジックカッターをさしあげます。締め切りは11月8日消印まで有効です。

●プレゼントコーナーへの応募について――

読者ページにあるプレゼントコーナーへの応募の仕方が変わりました。

今までは、官製はがきに希望の品番と品名を書いて送っていただいておりましたが、この方法を改めます。添付のアンケートはがきの裏面にある指定の欄に、今月のプレゼントコーナー掲載の希望プレゼントの品番と品名を書いてお送りください。

アンケートはがきでないはがきを使ってプレゼントコーナーへ応募した場合や、希望プレゼントの品番と品名だけ書いて他の項目に対する回答がない場合は、無効としますので、ご注意ください。

■ポップロード原稿募集中／■

あなたの身のまわりに起こったちょっとした事件、ミニ情報、あるいはご意見などありましたら、ポップロードのコーナーへおはがきを。形式は問いませんから、お気軽に！　あて先は、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7㈱新企画社ポプコム編集部「ポップロード」係です。よろしくネ。

FOLLOW LOUNGE

■10月号特集記事「マスター・オブ・モンスターズ」で、ソフトの定価がまちがっていました。正しい定価は8,000円です。

■10月号「ソフトハウスエクスプレス」で、『ブラックウイング』の価格が5,800円とありましたが、正しくは、7,800円です。

●新刊図書紹介

『パーソナルメディアの時代』の
正木鞆彦さん

メディアを大いに使いこなそう

最近、ニューメディアということばがさかんに使われているけど、メディアとはもともと化学用語で「触媒」のこと。2つのものを結びつける仲介役（媒体）という意味である。

そこから発展して、今はテレビ、ラジオ、新聞などのような、「情報を伝える手段」のことも意味するわけだが、「その情報を伝える手段としてのメディアは、けっして権威あるものではなく、フツーの人たちがもっと自由に、使いこなすべきものなんですよ」

と、主張する人がいる。今度『パーソナルメディアの時代』という本を出した正木鞆彦さん（1933年、東京生まれ）だ。文化放送、松竹テレビ映画などを経て、現在は、テレマーケティングという新しい分野で、パイオニア的な仕事をしている人だが、「今はもうマスメディアの時代ではなく、パーソナルメディアの時代だ」と、おっしゃるのである。

「そのいい例が大新聞の社説でしょう。むかしは大新聞の社説に書かれていたことが世論となり、大勢の人を動かすということもあったけど、最近はあんなものを読む人なんて、ほとんどいませんもの」

▲正木鞆彦著『パーソナルメディアの時代』（パーソナルメディア社　1600円）

同じようなことは、テレビやラジオにもいえるだろう。ほんの十数年前まで、テレビやラジオに出演できるのは、権威ある知識人とか芸術家、芸能人など、特別の人だけだったが、最近はそうではない。ごくフツーの女の子がアイドルとして、圧倒的な人気になっている。すれっからしのプロよりも、新鮮なアマチュアがモテる時代だ。

「フツーの人たちが単に〝見るヒト〟にとどまらず、どんどん〝見せるヒト〟になったとき、テレビはもっとおもしろくなるはずです」

じつはその試みに、正木さんたちは成功していて、それが千葉テレビの「スペシャルフライデー46」という、破天荒におもしろい番組だった。

「あれは毎週金曜日、午前11時から午後4時までの、長時間ワイド番組でしたがね。制作したのは放送批評懇談会のメンバーで、番組作りのシロウトばかり。出演者の大半もフツーの人でした」

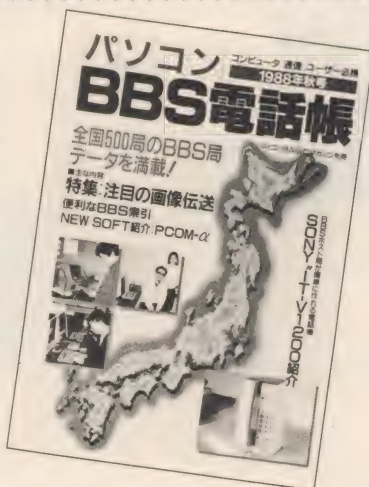
が、そんな番組だからこそ、フツーの人たちの関心を呼んだのだろう。番組を見ていた人が、「オレにも発言させてくれ」と、テレビ局にやって来て、飛び入り出演することも多かった。コトのしだいは

全国の500局を紹介

▼マイコンBASICマガジン別冊『パソコンBBS電話帳・1988年秋号』

北は北海道の「流氷ネット」から、南は沖縄県の「やんばるNET」まで、全国各地で活動中のパソコン通信ネットワークは、今や500をこえるほど。本書はそのネットワークの内容やアクセス電話番号、通信制御手順などを、ズラリと紹介した〝BBS電話帳〟だ。

昨年の秋にも刊行されて、なかなか好評だったものだが、これはその最新版である。

今回はそのBBS紹介のほかに、「注目の画像伝送」や、「BBSホスト局が簡単に作れる電話機」、「パワーアップした通信ソフト」のことも特集。これからパソコン通信を始めたい人たちには、大いに役立つ文献といえるだろう。

「地域別ネットワーク索引」、「50音別・ABC順ネットワーク索引」など、INDEXの部分も充実していて利用しやすい。

（電波新聞社　1600円）

先進的で高度な活用法

▼清成啓次著『ワープロユーザーのためのMIFES98』

MIFES98は、プログラムを書くための高機能エディターであり、数多くのプログラマーがこれを利用して、さまざまなプログラムを書いている。そういう意味では「プロ用の道具」である。

そのため、初心者が利用するには、ややメンドウなところがあるが、これをワープロ的に活用すると、大量の文章を正確に速く入力でき、ワープロ専用機など比較にならないほど、大きな力を発揮するという。

本書は、そんなMIFESのワープロ的利用法について、初心者、中級者向きに解説したもの。それも、パソコンユーザーのための操作法だけではなく、パソコン

本書の「メディアジャック」という章にくわしく紹介されているが、それは、「いま、私たちフツー人にとって、メディアとは何か」

という問題を考えるうえで、たいへん興味深い事例といえよう。

正木さんはさらに、「ファックスで送る個人新聞」とか、「有線放送による個人テレビ局」など、さまざまな実験をしてきたそうだが、もちろん、その結果も本書に報告されている。

「情報を伝達するメディアは今や、従来のテレビ、ラジオ、新聞、雑誌だけではない。電話、ファックス、パソコン通信そのほか、新しいメディアがどんどん登場している。しかも、そうした新しいメディアの注目すべき点は、マス（大衆）の方向ではなく、パーソナルの方向をめざしていること。21世紀はまさに〝パーソナルメディアの時代〟ですよ」

そこで考えさせられるのは、そのようなパーソナルメディアの時代に、私たちはどうしたらよいかということだが、正木さんは次のように語っていた。

「単に〝情報を受けるだけのヒト〟ではなく、〝みずから情報を発信するヒト〟になるべきでしょう。そういう意味で、私がいま期待しているのは、若い人たちの間でさかんなパソコン通信と、留守番電話のじょうずな利用ぶりです。若者たちはもっと大胆にメディアを使いこなしてほしい」

CGが楽しくわかる

▼戸川隼人著『花のCG——コンピュータ・グラフィックスによる花の描き方』

CGはパソコン芸術の華だが、この本はそういう意味で『花のCG』としたものではない。春の花はチューリップ、たんぽぽ、カーネーション……、夏の花は朝顔、ゆり、ひまわり……などと、いろんな花のCGについて、そのプログラムの作り方を解説したものである。タイトルどおり〝花のCGの本〟なのだ。

しかも、この本の特色は、花のCGをかくのに、数学的関数を使って、いろんな曲線の組み合わせにしたこと。だから読者は、美しい花々のCGを楽しみながら、三角関数や指数関数などの曲線のことも、よく理解できるわけである。著者の戸川さんがコンピュータにくわしいだけでなく、もとは数学の専門家（日本大学理工学部教授）なので、そのあたりの解説はじつにわかりやすい。

もちろん、座標の回転の公式を利用して、図形をかたむける方法とか、タートル・グラフィックスの技法、スプライン曲線のかき方など、CGの基本も十分に説明されている。

「この本を書いていた2カ月間、寝ても覚めても、花の絵のことばかり考え、描きたいものを描きたいように描き、5歳のころのように無心に遊ぶことができました。それは、とても充実していて、生き生きとしていて、幸せな日々でした」

本書の「あとがき」で、著者はそう書いているが、その生き生きとした遊び心が、読む側にも伝わってくるような本である。

なお、本書に紹介されている花々（約30種）のプログラムは、NECのパソコンPC-98XLで開発されたものだが、プログラムのパッケージも別売されているそうだ。　（サイエンス社　1700円）

通信データの整理法や、各種のビジネスソフトとの併用法なども、くわしく紹介されている。先進的で高度なワープロユーザーをめざす人に、役に立ちそうな本である。　（翔泳社　1500円）

パソコン一家の日々

▼高沢恭子著『猫とコンピュータ』

電気系の技術者・研究者である夫は古くからのパソコンマニアだし、それに影響された小学生のムスコも、パソコン通信とゲームに熱中している。ホンニャーと呼ばれる猫はまさか、パソコンはやらないけど、そんな一家の主婦ともなればパソコンに無関心ではいられまい。

本書は、そんな主婦が書いた〝猫とコンピュータ〟に関するエッセイ集だが、型破りなパソコン一家の生活ぶりが、ほほえましく描かれている。世のお母さんたちが本書を読むと、「パソコンのある一家がこんなに楽しいなら、うちでも買いましょうよ」といいだすのでは？

しかも、その主婦は公立中学校の美術講師や、東京デザイナー学院の講師を歴任した人だけに、表紙の絵やイラストもお手のもの。著者自身がそこまで担当したという〝手づくりの味〟があふれた本である。（日本ソフトバンク　1200円）

NEW

ニュー・ポプコミュニティは、読者と編集部をつなぐ、お楽しみ欲張りページです

POPCOMMUNITY

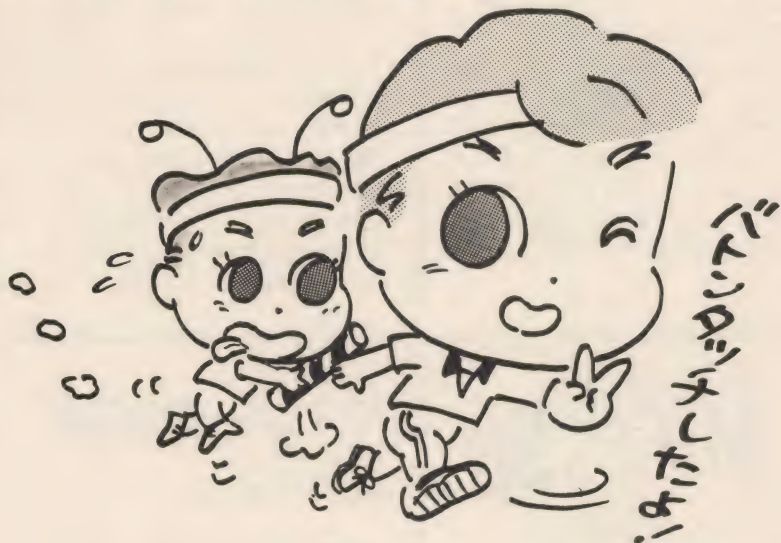
OPINION PLAZA

別れの季節じゃないけれど、突然の!!の引退宣言。なぜ？どうして！という疑問の嵐の中、はたして、ポプコミュニティは、どうなっていくのか!?（以下、次号に続く……）。

〈口上〉えー、突然ではありますが、このコーナーの担当を長らく務めさせていただきました!!が、このたび引退することになりました。つきましては、ごひいきにしていただいた読者のみなさまに、本人からごあいさつを。

えっ、なんだって！　いなかに帰って住む家を探してるから来れないって。それで勝手にやってくれって、しょーがないなぁ、まったく。あれほど、いったのにぃ、もう。

……失礼しました。そういう事情ですので、今月から担当が、!!からわたくしこと編集部S（仮名、ペンネーム考案中）にバトンタッチ。なにぶん新人ですので（←ウソつけ！）、よろしくお願いいたします。

では、初仕事といきますか。――編集部S

ILLUSTRATION／オオシオトモコ

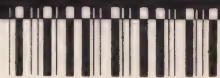
今月の議論百出！またまたRPGのおもしろさをめぐって……。

●本当のRPGとは

ゲームに関して私もひと言。私はいま、テーブルトークのほうのPRGに熱中しているんですが、初めてやったとき「RPGっていうよりAVGに近いんじゃないか」って思ってたんです。で、そのあとしばらくRPGとAVGのちがいについて考えていたんですけど、あるとき、ふと気づいたんです、RPGとAVGは、いつの間にかごっちゃになっているということに。

ここでもう一度、ことばの定義を考えてみましょう。RPGというのは「役割を演じるゲーム」。AVGというのは「冒険するゲーム」。ところが、です。RPGでは、必ず「冒険」しなければいけませんし、最近のAVGでは「冒険しない」ことが多く、逆に「他人になりきって」話を進めていくゲームが多いような気がします。

これでは、名前とやっていることが逆じゃないでしょうか。

また、AVGはよく「複数選択のある映画（もしくは小説）である」といわれていますが、これはRPGについても同様

なはずです。これは一度でもテーブルトークRPGをやったことのある方ならわかるでしょう。
　なのにそんなゲームはほとんどない。これはおかしい。
　RPGの内容が冒険的なものになるのはしかたがないと思います。元々のテーブルトークRPGでもアドベンチャラーというくらいです。しかし、それだけに片寄っていてはおかしい。別の人格になりきるのだから、たとえば、かわいい子が出てきたときにその子を恋人にしようということもRPGならできなくてはならないはず。また、酒場のケンカに巻きこまれてみたり、といったふうなことも十分に起こりうるはず。それが起こらない。
　これはひとえにRPGに対する誤解からきていると思います。
　RPGというと、「ウルティマ」と「ウィザードリィ」がもっとも有名ですが、まずこれがまちがっています。RPGというのは、元来テーブルトークRPGのことをさすべきはずなのに、やったことのない人が大半です。
　これに「ウィザードリィ」がまちがいの拍車をかける。「ウィザードリィ」はRPGというより殺し合いゲームと私はいいたい。全然役割を演じていない。そんなゲームがいちばん好きという円丈さんが作るゲームに一抹の不安が……。
　おっと話が飛んでしまった。
　つまり、RPGに対する認識不足ということです。私が声を大にしていいたいのは、「RPGをやったことのないものがRPGを作るな！」ということ。一度でもやったことがあればひどいものは作れないはずです（だから私もなかなか作れない）。
　あと最後にRPGに対するヒントをいくつか。
　1つ目。SF、ホラーもやってほしい（まあ、いくつかあるけどね）。
　2つ目。英雄物語以外にも道はあるはず（たとえば、友に裏切られた人の復讐というロールプレイングとか）。
　3つ目。もっと細かい演出を（たとえば、砂漠に行ったら暑そうな格好をしたり、金属製のヨロイは暑くて着れないとか）。
　4つ目。もっと人間は人間らしく、怪物は怪物らしく（人間も怪物も日常の生活はあるし、野望もあるのさ。それに怪物だって頭がいいからあんなに簡単には死なない。命ごいだってするかもしれない）。
　5つ目。レベルや経験値にこだわるな（どーして初期体力の10倍や20倍になるか考えたことありません？）
　とまあ、ざっとこんなもんでしょう。これからRPGを作ろうという人（ソフトハウス）には、ぜひともこれらのことを考えてもらいたいものです。
（秋田県　菅原　元）

S——RPGに関する意見、議論は、まだまだ続きそう。ただ、これは先月号の意見にもあったけど、安易に「テーブルトークRPGでは」という世界で話をするのは、ちょっとどうかな？　あくまでもパソコンゲームという土俵で話が始まったんだから、できるだけその方向で議論を進めるのが、本筋じゃないかな。

●『ソーサリアン』追加シナリオをやりました

　どもっ、Blue Knghitです。
　7月29日、ついに「ソーサリアン・システムパック」がクロネコヤマトの宅急便で送られてきました。さっそく中身を見ると、ユーティリティーと追加シナリオ、それにファルコムバッジと「イース」、「イースII」のステッカーがおまけについていてラッキーでした。
　で、さっそく追加シナリオを遊んでみたら、前のシナリオより数段グレードアップしたサウンドとビジュアル!!　思わずのめりこんでしまった。あまりにもおもしろいストーリーだったので、きのうだけで全部クリアしてしまいました。シナリオでは、「ああジョセフィーヌは今何処に」が大好き。ジョセフィーヌはけなげでかわいい!!　それにデカキャラは、ミミズでとってもグロテスク。動きがミョーにリアルで気持ち悪かった。
　ユーティリティーのほうはとっても楽しい。とくに「ミニミニソーサリアン」がおもしろい。きのう、ユーティリティーで道具の売買をしていたら裏ワザを発見。その名も「アイテム無限増幅」！　やり方は、道具を売ります。そのあとにメニューにもどってアイテムを売ったキャラのデータをロードする！（＊道具を売ってからセーブしてはいけない）　そして（ユーティリティーの）アイテム屋へ行ってリストを見ると売ったアイテムがあります。これトーゼン。で、キャラを見てみると売ったはずのアイテムがあるっ。これをくり返す。スペースがなくて、くわしいやり方書けなくてゴメンッ。ではでは。
（岩手県　Blue Knight）

**S——ゲームといえば、こんなはがきも来てたりする。まっ、人それぞれ、感じ方はいろいろあるからね。また、別のゲームの感想も聞かせてください。
　では、ゲームの話題はこれくらいにして、別のはがきなどを。**

8月号の「日本縦断鉄道写真の旅」、楽しく読ませていただきました。が、南さんにも、みなさんにもいっておきたいことがあります。それは、文中にたびたび登場した「マニア」ということばについてです。南さんは、マニアということばを「ファン」と同じ意味で使っているようですが、「ファン」と「マニア」はちがいます。ファンとは「愛好者、趣味人」のことですが、マニアとは、本来「その対象物のことになると視野が極端にせまくなってしまう人」、結果、あたりのことをかまわぬふるまいをする人のことです。具体的には、文中にあるように線路の中に入るヤツ、木を平気で切るヤツ、落書きするヤツ、あたりかまわずゴミを捨てるヤツらが「マニア」です。したがって、文中P.116の10〜11行目にかけての「マニア」以外は、「ファン」といいかえるべきです（マナーの悪い「ファン」はありえません）。マスコミは、われわれレールファンのことを「マニア」と表現します。しかし「マニア」と呼ぶべき人間はわずかしかおりません。そのマニアのおかげでファンまでもマニア呼ばわりされるのです。「マニア」連中も、「マニア」ということばも、早く消え去ってしまえ、とぼくは心からそう思っています。

（北海道　葛西　映）

S——でも、なかには「マニア」といわれて、喜ぶ人もいたりして……。まあ、それはともかく、呼び方はどうであれ、マナーを守った節度ある態度が必要ってことかな。うん。

お初にお目にかかります（？）。ペンネーム滝実と申します。ぼくは、A県T高校の3年生です。うちの学校は昭和2年の創立で、映画「高校三年生」のロケ地でもあります。

さて、今年、わが校は「文化発表会」改め「文化祭」を開くのですが、相当の大改革なんです、これが。その席で、なななななぁ——んと、円丈師匠をお招きしてしまおうという、なんとも大胆な企画（もう決定しています）があるのです!!　いったい、どんなツテを頼ったのだろうか……。とゆーわけで、9月下旬の文化祭が、待ち遠しいぼくなのでした。

（愛知県　滝　実）

S——ちなみに、ボクの高校の文化祭には、女優の名取裕子が来たことがある。じつは、OB（あっ、OGか）だったんだ。たまたま近くで見たけれど、ホントにキレイだったのだ。

テレビおもしろ捜索隊

テレビってこんなに愉快だったの

わが富山県にはなかなかユニークな番組がある。いくつか書き出してみると……。

AM7:00　ふしぎな島のフローネ

朝からこんなアニメが見られるなんて私は幸せだ。

AM7:30　朝いち／　とやま

司会の森和彦さんは、この前捕まったワイセツ犯にとてもよく似ている。これがおかしいから毎週見ている。

PM4:00　爆走／　ドーベルマン刑事

出演：夏木陽介、黒沢年男、志穂美悦子とものすごい。いったいどこの局で何時に放送されていたのだろうか。

内容は爆走ではなく爆笑もんである。以上3つをあげたがまだまだある。これからさらに捜索に全力を尽くす私は、山本リンダの腰が好きだ。

P.S.　全国高校囲碁選手権大会のキャッチフレーズは、何だろう。それは「打ち込め／　青春」である。何とむなしいフレーズだろうか。

（富山県　アタックNO.1）

富山といえば、確か某ラジオ番組で有名な「ビバクイズ（こう書くのかな）」が放送されてるところじゃないか。そうか、やっぱりね。

ドーベルマン刑事は、テレビのほうは覚えてないが、原作は、なんと「少年ジャンプ」に連載されてた平松伸二作のマンガ。確かに、マンガのほうも、なかなかスゴイ内容（といっても、アクションもの）だった気がする。

ポプコム祭りレポート

ポプコム祭りのレポートだいっ。というわけで、常連の喜屋武クンとV.Sugarクンからの報告だよ。

喜屋武 諭 大阪

8月24日、大阪では大々的なイベントが開催されました。その名も「ポプコム祭り」。日ごろポプコムを愛読している読者への感謝と、これからの発展を願って行われたものです。

さて、場所は大阪国際見本市会館展示場でしたが、意外とわかりにくく、道に迷ってしまって、開催時間におくれてしまうというマヌケな人もいたようです(ぼくのことです、すいません)。

中に入ってみると、いろいろなソフト会社や、NEC、シャープなどのハードメーカーのブースがならんでおり、新作ゲームのデモや、キャラクターグッズの販売などを行ってました。こんなにたくさんの会社の協賛なんて、ポプコムも顔が広いんですねー。入り口近くにはポプコムの出前編集部があり、あの『サバッシュ』が展示されていました。『アマデウス』が展示されていなかったのは残念でしたが、期待しましょう。そこには編集長ほか、編集部のみなさんがいて、バックナンバーの本を売っていました。ただし、編集部の古屋氏(‼さん)だけは東京で留守番。たぶんじゃんけんで負けたのでしょうね。会いたかったのにー。ほかにも、会場の一角にミニ4駆のタイム計測コーナーがあり、母親といっしょに来た子どもたちが自分で作ったミニ4駆でタイムを競っていました。

会場のステージでは、岡本博画伯のCG講座、ソフトハウスによるソフト紹介、J.D.加藤氏解説による最新CG紹介、午後からはゲームソフトイントロクイズなどが行われました。なかでもソフトハウスQ&Aコーナーでは、紅一点の工画堂スタジオの山下さんや、ブレイングレイのハカイダー飯島氏に質問が集中。とくに飯島氏に関しては、そのあまりのアブナイ質問に1人喜んでおりました。明るい人だなあ。

そして、今回のハイライト、「赤い光弾ジリオン」の主題歌でおなじみの結城梨沙さんが、「ピュアストーン」など5曲を歌ってくれました。これが目的で来た読者もいたかも。でも、歌が終わったときは、みんなで拍手しようね。それが礼儀というものです。

このあとパソコンビンゴによる抽選会があり、フィナーレを迎えて、無事ポプコム祭りはその幕を閉じたのでありました。全体的にこのイベントは成功でしたが、ぼく個人の意見としては、せっかくポプコムが主催しているのだから、編集部のみなさんの紹介ぐらいはしてほしかったです。ぼくのように、編集部の人たちに会いに来た人もいたのですから。最後に、わざわざ遠いところから来てくれた各ソフト会社さん、メーカーさん、結城さん、スタッフのみなさん、編集部のみなさん、どうもご苦労さまでした。また大阪でポプコム祭りが開催されるのを願いつつ、今回のレポートとさせていただきます。

V.Sugar 東京

こんにちは。先日のポプコム祭りは短い時間でしたが、たいへん楽しませていただきました。なにしろ、もともと東京には10時間くらいしかいられない予定だったのに、東北本線の土砂くずれによる脱線事故の影響で、行きが3時間半、帰りが2時間40分おくれてしまい、往復で北斗星に結局38時間乗り、東京での時間がたったの6時間20分ということになったのでした。本当なら最初から見たかったのに、前半、ちょうど半分見られませんでした。

V.Sugarクンの撮った、結城梨沙チャンのステージ。

ところで、会場を歩きまわってみて、「最近のゲームはハデになったなあ」とか、内容を見て「これはとっつきにくそうだ」などと、パソコンゲームをほとんどしないぼくは思ったのでした。ぼくの場合、ゲームといえば「ハングオン」や「アウトラン」という感じで、じっくり腰をすえてやるゲームは苦手です。でも松下のブースで『スペースインベーダー』を見つけたときは、思わず、「これだ!」とか思ってやってしまいました。やはり古いゲームは得意で、1回やってハイスコアをたたき出してしまいました。あとソニーも楽しいことをやっていたなあ、と思いました。バイトで鍛えた大声は、もしやっていたら何位になったでしょうか?

やはり、見てすごいものより、単純におもしろいものがよかったと思います。シンプル・イズ・ベストですね。

そして結城梨沙さんのライブですが、ライブ好きのぼくには、たった3曲とはいえ楽しめました。セガのCMを見るため?ジリオンは見ていたので、いい声してると思っていたのですが、やはり生できくとちがうものですね。また、歌ってる間、写真を撮るために横のほうにいたのですが、1人だけそこに立っていたせいか、何度も目が合ってしまいました。友人のライブでもそんなことは一度もなかったので、一瞬迷い、でも目をそらすわけにもいかず、そのまま見つめ合ってしまったり?しました。やっぱりライブはいいですね。

今回のポプコム祭りで、1つだけがっかりしたことがありました。それは、来ている人たちに元気がない! みんなぼくより若いし、POPCOM読者らしくもう少しもりあがってほしかったと思いました。でも、来年もまたやってくださいね。できれば全国で(札幌より)。

OH! MY LOVELY COUNTRY ぼくらのイナカ自慢

このコーナーのはがきが少ないのは、やっぱりイナカには、ナニが、そのナニなんじゃないかな、と思ってたところ、そのへんの問題点をスルドクついたはがきが来たりする。

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

私のイナカ自慢は、「ぼくらのイナカ自慢」にはがきが出せることです。都会の人には、できない。でも、イナカは人口が少ないので、お便りが来ない＝コーナーがつぶれる、とひそかに思ってしまいました。

（北海道浦河郡浦河町　火山灰28号）

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

でも、イナカの人口をさ、全部まとめて集めてみれば、都会の人口より多くなる……、いや、ならないかなぁ。

それはともかく、ちゃんとしたイナカ自慢もあるので紹介しちゃおう。前回、前々回に引続き、またまた福島県からのレポート。

△ △ △ △ △ △ △ △

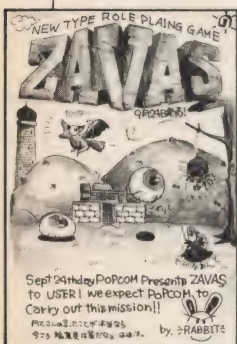
いきなりですが、先月号のこのコーナーを読んでいると、だんだん自分の住んでいる村のことをいわれてるみたいなので、下の住所のところを見てみると「(福島県白河市　Emy)」なんて書いてあったので、エッ!!とおどろき、そのあと「ブァッハッハッハッ」と笑ってしまった（1文がこんなに長くなってしまった)。ところで、Emyさんの紹介のとおりに、新幹線がとまり、ケンタッキーフライドチキンもあり、I.C.があり、遠藤投手の出身でもあるわが村は、やっぱりイナカなのである。一歩（いや二歩？）奥に入れば、それは偉大なイナカの世界である。なんせイナカの王者、牛（ベコ）がいる。この写真を見てくれ。まさに王者だろう。しかしベコがいるだけならまだしも、それがちょくちょく道路を歩いている(ホント)。ずっと前、オレが学校から帰るとき、チャリで勢いよくスッ飛ばしてると、いきなり横の林からヌッと黒い影が現れ、いそいで後ろブレーキをかけキーキッキッキッと止まってみれば、なんとそれはベコだったのです。ホント、あんときはまいったわい。それともっとまいるのはフン、そう、牛のくそ。よく道路におっこってんだよねー。そしてそこから出るニオイ。息詰まってゲロ吐いて死にそー。オレたちはそれを「イナカのコウスイ」と呼んでいる。これは大都会の人々にかがしてやりたいよ。1回100円でね。でもイナカって、ホントすごいところだよ。景色はいいわ、空気はいいわで、もういうことなしです（チョットくさいけど)。今度はイナカを通る車のことについて書いてみたいので、そのときはヨロシク。ではっ!!

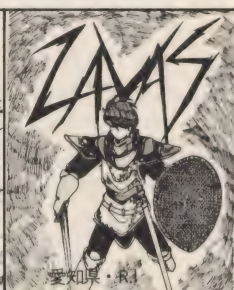
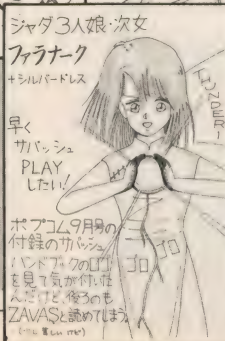
（福島県西白河郡西郷村　Novice Adventurer）

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

ところで、だ。わがポプコム編集部にも、福島出身の関係者が異常に多い。社員では、総務のMさん、バイトでは、Y君とKさん。それに、フリーライターのM氏とイラストのI氏。そうそう、「ダビンチ講座」を担当してた白井さんも、福島の人（在住）だ。バイト希望者も、履歴書を見ると「出身地、福島県」と書かれている例が、冗談ではなく多かったりする。はたしてポプコムには、福島県出身者をひきつけるフェロモン（誘引物質）のようなものがあるのだろうか？　問題だ。

神奈川県・柏木秀樹

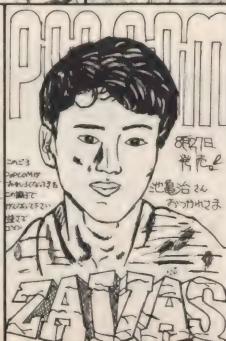
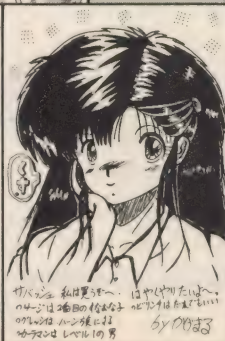
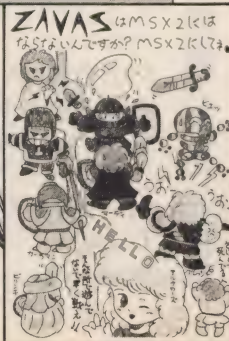
愛知県・R.I

広島県 RABBIT　　福岡県 池田大助

『サバッシュ』いよいよ発売。いやー、やっぱりメデタイ記念、イラスト特集！

神奈川県・長谷川恵介　兵庫県・山田高　富山県・かげまる　鹿児島県・森山浩二

業界人間ベラ子の ふぁっしょん講座

VOL.13

…GOODBYE SUMMER…

SUMM

夏にサヨナラ。で、来年のために夏物のお手入れ

ナマケもの君では×(ペケ)

ピーカン！といえる日はあまりなかったけれど、梅雨のような雨の日が多かったので、しっかり汗だけはかいた今年の夏。

ホントは、ジリジリするぐらい厚い日光の下で汗をかきたかったが、しゃーない。この異常気象じゃ。

んで、そーこーしてるうちに、秋が来てしまった。イキナリ。だから洋服もそろそろ秋ものにかえなきゃなんない。生地の厚いシャツとかズボン、セーターなんかにね。あたりまえだけど。

そこでジャマになってくんのが夏物の洋服。薄手の生地でソデが短いから、いくら枚数があったってかさばんないけど、テキトーに洗って、テキトーに丸めてドチャッとしまいこむのは、ちょっとやめてもらいたい。

もしかしたら来年着られなくなるかもしんないから。

着られなくなるという理由には、いろいろある。黄ばんでしまったり、虫にくわれたり、縮んでしまったり、とか。いずれも、汗をかいたシャツをそのまましまってしまったり、洋服についている「洗濯絵表示」の洗い方をムシしたり、食べ物のシミをつけたまんま押し入れにしまったりした、ナマケ者君のせいである。

せっかくのお気に入りアイテムも、こーなってしまったら、悲しいなんてもんじゃないよね。たった一度のナマケのせいで。

ポンッ！ そこで、ベラ子は「おばあちゃんの知恵袋」ならぬ「ベラ子ちゃんの洗濯知恵袋」を紹介する。

「エーッ、何いってんだョ。オレ、一人暮らしじゃないし、洗濯物は全部カアちゃん任せだから知んないよ」と、いうヤツと、

「バッケロー。大の男が洗濯できっかよ。おととい来い！」っていう気の荒いヤツ、

「勉強がいそがしくてできるワケねーだろ」って、勉強を理由に人任せにするヤツがいるだろーけど。

どっこいそれじゃあ、おしゃれな人間とはいえないのだ。最初から最後までやって、本当のおしゃれ人間といえるのだよ（ほとんどこじつけ?）。ちなみにいっとくけど、ベラ子の知ってる某誌のファッションコーディネーターA氏は、洗濯物はいっさい女に触わらせず、自分で洗って、自分でアイロンかけて、自分でタンスにしまうという、大マメ人間。とくにA氏の自慢は、シャツのアイロンがけ。これは、プロ（クリーニング屋）も顔マケの腕前で、パリパリのパリッ。さすがにA氏が着ているシャツは、シワひとつない（あったとしてもそれはワザと）。スゴイのひと言である。

長くなって、話もそれたけど、こーいった気がまえで、夏ものの手入れをしてほしいのだ。で、さっそく、シャツの洗い方を教えよう。これは生地によるけれど、ドロと汗のよごれだけの場合を前提とする（だって、油や特殊なシミはプロに任せたほうがいいからね）。

まず、使う洗剤はいろいろあるけど、色・柄物でも漂白できる漂白剤入りの洗剤がいい。シャツのよごれっていうのはほとんどが汗だから、その汗の黄ばみを落とすためにね。

洗い方は、いちばん汗をかくエリの部分を重点的に洗い、ほかの部分はもみ洗いをする。いい忘れていたけど、洗濯機で洗うんじゃなくて、手で洗うんだぞ、ほかのものを洗って色がついたりしないためにもね。ほんで、エリの場合、よごれがどーしても落ちないようだったら、洗濯用ブラシで軽くたたくか、固形石ケンをつけてもう一度もみ洗いすること。

また、白いものだったら、白さに強い酵素系の洗剤を使うといい。とくにベラ子がやってみて「落ちるな！」と思った、衣類も洗える酵素洗剤「あっとかたづけ（ジョンソン）」。これって、本来食器用なんだけど、衣類にもよくきいて真っ白になる。値段も320円と安いから、お母さんをだまくらかして買ってもらえるだろう。

で、仕上げはもちろん、繊維柔軟剤にひたすこと。漂白剤でいたんだ生地をいたわる意味もあるのでね。パリッと着たいという人は、それをしなくてもいいけど……。

ここまで教えたんだから、収納の仕方も教えないと片手落ちだ。それに手ぬきと思われるかもしんないからね。

収納の仕方は、干してアイロンをかけたシャツやズボン、サマーセーターなどもそうだが、衣類を入れて押し入れにしまう、大きな箱にきれいに折りたたんで入れる。で、このとき、2枚に1個ぐらいの割合で防虫剤をポンと間にはさんでおく。そして、最後の仕上げに、いちばん上の衣類にもポンポンポンと防虫剤をバラまいておこう。くさいかもしんないが、虫にくわれるよりマシというもんだ。こんなにおいは1～2陰干しとけばとれるもんだからね。また、最近ではスグレ防虫剤があって、においのしない防虫剤も出てきたみたいだから、そんな心配はしなくてもいいみたいだよ。

さて、みなしゃん。食欲の秋だ読書の秋だなんてホゲラってないで、やることをキチンとやってからホゲラしようね。でないと来年の夏には、お気に入りのシャツが着られなくなってるかもしんないからね。

きてけらっしゃい山形 編集部O一人旅

酒田工業高校と鳥海山

忙中閑あり　命の洗濯
ぶらりみちのく　一人旅
朝日に浮かぶ　影鳥海
あ～っ絶景かな絶景かな

私は編集部のOである。別にいばるつもりはないが「である調」で書く。ときどき編集後記の欄に山のことを書いている。いつだかの後記に、鳥海山に登りたいということを書いた。ご存じのとおり鳥海山は日本海に面し、山形県と秋田県の県境にまたがる独立峰火山である。高さは2237mで、尾瀬ヶ原の横にそびえる燧ヶ岳に次いで東北地方で2番目に高い。庄内平野から見ると雄大な富士山にもたとえられる美しい姿をしている。

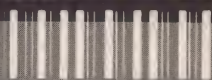
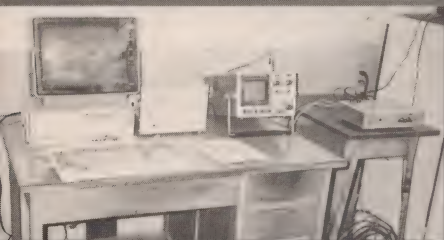
この鳥海山のことを書いた直後に、山形県酒田市の高校生から手紙をいただいた。山形県立酒田工業高等学校3年の今井雄二君が手紙の主だということは、あとでわかった。彼は私が鳥海山登山を希望していることを読んで、もし鳥海山に来るならば、ぜひ自分の通っている学校を見てほしいと思って手紙をくれたのである。彼の手紙には、彼が電子制御科の生徒で担任の先生は阿部先生ということ、電子制御科では先生方が協力していろいろの教材を作り、授業に使っていること、パソコンはソフトだけでなくハード的に利用することで価値が増すと思っていること、などなどが書かれている。彼の先生方が作った教材のかずかず、PC-8801mkIIにインターフェースボードを通して制御するエレベーターモデル、空気圧制御のアームロボット、パルスモーターで動く6自由度アームロボット、RS-232C信号をTTLレベルの信号に変換して、ツリー状に配線結合したシンプルネット通信システム、気象衛星ひまわりの画像受信システムと手作りパラボラアンテナ。すごい//

8月下旬のポプコム祭りも終わり、9月2日金曜日、私は上野発新潟行き新幹線に乗りこんだ。酒田には昼すぎに着く。途中、日本海に沿って走る列車の窓から遠く粟島が見える。余談だが、10年くらい前のテレビ番組で粟島の美しい自然と漁業生活を紹介した中で、この島にお巡りさんがいないというナレーションがあったのを強く印象に残している。その粟島を目にしながらの旅である。

駅前のホテルにチェックインしたあと、約束の3時に酒田工業高校に阿部先生をお訪ねした。就職などの進路指導の最も繁忙な時期というのをムリにお願いして押しかけたのが真相である。学校は市の北にあり、広い校庭に多数の校舎が縦横に配置されている。さすがに工業高校らしく実験室ふうの教室がたくさんある。長い長いコンクリート廊下は百間廊下と呼ばれているそうだ。先生に案内されて電子制御科の教員室に着くと、先生方といっしょに、手紙の

手紙の主、今井君。

6自由度アームロボット。右側はコントロールボックス。

編集部Oと鳥海山頂表示。右後方の山形は日本海に映った影鳥海。

校庭のパラボラアンテナと気象衛星の画像受信システム。

PC-8801mkIIとエレベーター制御モデル。

酒田南校のアンドロドロイド君。

主の今井君が待ってくれていた。写真でもわかるとおり、まじめでやさしい顔立ちである。私の勝手な想像では、彼は多分秀才で品行方正、模範生徒である。

阿部先生はおいそがしいということで、かわりに菅原先生と工藤先生からお話をうかがった。今井君の手紙のとおり、いろいろの手作り教材があり、PC-8801に接続されて、BASICプログラムで制御されている。もちろん手動操作もできる。6自由度のアームロボットは今井君がいろいろと動かして見せてくれた。気象衛星の画像受信システムも動かしておいてくれたので、パソコンの画面には、テレビでおなじみの気象衛星の雲の画像が表示されていた。受信機に人が近づくと、ノイズが入って画像が乱れるのを見ると、手作りのよさがわかる。窓の外の校庭には直径2mあまりの手作りパラボラアンテナが南の空を向いている。いろいろな教室をまわって、エレベーターの模型、空気圧制御のアームロボットなどを見せてもらった。初代PC-8801をはじめ、ディスクのないPC-8801mkIIなどが大切に使われているのを見ると、すぐに古いコンピュータを使い捨てにする私たちは、少々恥ずかしい思いがする。

1台だけあるディスク装備の88をホストコンピュータとして、シンプルネットと呼ぶ1本線通信線が教室じゅうを走りまわっているらしい。工藤先生は、なんとかこの単純なネットを使って、パソコン間の情報交換をしたいとおっしゃっていた。今は、1対1通信のみ実現しているそうだ。

ひととおり見学させてもらったあと、今井君のやっているクラブ室に行くことになった。彼は吹奏楽部のクラリネット吹きだ。私も学生時代にトロンボーンを吹いていたので何か共感を覚える。化学かなんかの実験室を改造したという音楽室が部室兼用で、ブカブカピーピー練習している。部員は総勢26名で、この夏熊本まで行ってコンクールに参加したというから実力もあるらしい。じつはその日の夜、ホテルで見かけた別の高校の吹奏楽部の定期演奏会のポスターなどから推測すると、酒田はブラスバンドの盛んな土地なのだろう。5時を大きく過ぎて学校を辞するとき、市内まで帰宅する工藤先生の車に同乗させてもらった。先生の車にはハンディートランシーバーがセットされていて、なにやら仲間と飲み会の相談をしているようすだ。工藤先生、プライバシーの暴露をお許しください。そして見送りありがとうございました。阿部先生にはいそがしい中にムリに押しかけて、ご迷惑さまでした。今井君は3年だから就職が待っている。ガンバレ!!

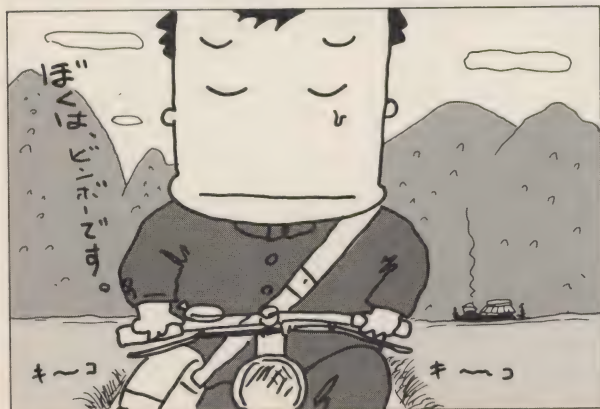
じつはこの酒田行きにはもう1つ、いやもう1人会う約束をした高校生がいたのだ。彼の名（ペンネーム）はアンドロドロイド君。イラストの投稿常連だから知っている人も多いだろう。彼は私が酒田に行く少し前にはがきをくれて、酒田工業に来るなら会いたいといってきたのである。もちろん、私も会いたいから連絡をしておいた。彼は手みやげに、折詰いっぱいの塩ゆでの枝豆を持って、チャリでホテルまでやって来た。急いで書いたという彼のイラストも1枚持ってきてくれた。彼は酒田南校の2年生。今ちょうど試験の真っ最中だといった。彼とは1時間ほど談笑して別れた。帰るとき「これからもおもしろいポプコムを作ってください」といってチャリに乗って帰った。少し気恥ずかしそうであったけれども、彼の真情がありがたかった。その夜ホテルでビール片手にむさぼった枝豆はうまかったし、この枝豆は、翌日鳥海山の頂上まで行くことになったのだ。アンドロドロイド君のお母さんありがとう。

酒田の夜はおとなしく、ホテル1Fの和食の店で食事をした。旬のハタハタは格別にうまかった。やはり海の近くは魚がうまい。それにささにしきだ。

9月3日は土曜日、酒田工業の取材のついでに鳥海山に登ったのはいうまでもない。9月4日のご来光、日本海に映る影鳥海、沖合に浮かぶ飛島、眼下の象潟、南に広がる庄内平野、遠く月山を眺め、北東遠方に雄物川が光り、東の雲海に頭を出した早池峰山、北東には岩手山。かぁーっ！満点。山頂直下の大物忌神社の山小屋は9月5日で終わり。鳥海山はこれから急激に秋。思いがかなって大々満足の公私混同取材のてんまつ、これまで。

立川流人生相談

立川談之助のそのうちなるさ！なんとか

青春――なんと悩み多き年ごろなのであろうか。もし、悩みでどーしよーもなくなったら、このページを開いてくれ。落語界の「なんでも博士」、立川談之助師匠が、相談にのってくれるのだ。

ジャジャジャーン、ついにこのポプコムに「落語界のなんでも博士」といわれる立川談之助が登場したぞ。なに、そんなヤツ聞いたことがない？　だれだ、そんなことをいうヤツは！　いまいった者は、ペナルティーとして腕立て伏せとヒンズースクワットをセットで3000回、毎日やるように。1年続ければ立派なプロレスラーになれるぞ。自慢ではないがこの立川談之助といえば、業界で私しかいない！（あたりまえだ）というくらいのスーパースターなのである。まいったか。

そういうわけで、ポプコムに新しくできた相談室の初代室長の談之助さんが、読者の諸君の素朴な質問、ひねくれた質問、海よりも深いまじめな悩みにドシドシ答えてしまうのだ。なにしろ「なんでも博士」のこの私にわからない問題は地上に存在しないのである。森羅万象、神社仏閣、時事経済、知らないものはない！　家の中の悩み、勉強の悩み、学校での悩み、人生の悩み、女の子の悩み、お金の悩みと何でもいいから私に相談してくれたまえ。私も最後の2つはいまだに悩んでいるけど、なに、お兄さんに任せておけばだいじょうぶ。だいたい人間の一生なんてなるようにしかならないものだ。自分の思いどおりの人生を送れるヤツなんて1人もいないのだ。オケラだってミミズだってゴジラだって、みんな悩んで大きくなったんだよ。悩まないのはバカとアイドルタレントぐらいのものだ。だから安心してどんな悩みでもいいからこの私に相談してくれ。恥ずかしがらなくてもいいんだよ。この談之助さんが責任をもって答えてやろうじゃないか。いいからお兄さんに任せておきたまえ。

さて、今回は第1回なので1件も相談はきていないはずである。ところがなんと、すでに相談のはがきが来てしまったのだ。よくラジオの番組で1回目からリクエストのはがきを読むヤツがいるが、あれは業界用語で〝ヤラセ〟といって関係者が書いたものなのだ。なかには番組が終わるまでヤラセのはがきしか来なかったという悲惨な番組もあるというが、今回来たのは本物の相談のはがきなのだ。このポプコムの読者のなかには予知能力のある者がいるとみえる。今度日本テレビの番組に紹介してあげよう。それでは最初の相談を聞いてみよう。

「ポプコム編集部のみなさん、こんにちはでございます。きょうは、相談があって手紙を出しました。うちのお母さんやお父さんが、目が悪くなるからといってパソコンのソフトを買ってくれません。自分のおこづかいで買ってもだめ!!　というので、おこづかいで本を買ってその中のプログラムを打ちこんで遊んでいます。どうしたらソフトを買えるでしょうか」

（熊本市　飯伏隆仁）

ムムッ、最初からお金の相談とはまいったが、よろしい。答えてあげよう。

読者の諸君のなかにも、パソコンの機材やゲームソフトが高いので困っている者も多いだろう。パソコンを趣味にするとお金がかかっておこづかいでは足りなくなる。君のお父さんやお母さんがソフトを買ってくれないのは「高すぎる」からだ。目に悪いのなら勉強だって目に悪い。だからといって「目に悪いから勉強しちゃいけない」とはいわないだろう。ファミコンとちがって、パソコンのゲームソフトは、お父さんやお母さんにとって、子どものオモチャとしては高価すぎると思っているわけだ。でもあきらめちゃいかん。世の中、金がなければ頭を使え！　これが鉄則だ。私の小、中学生のころにはパソコンはなかったが、そのかわりアマチュア無線（ハム）がはやり、クラスに2、3人は免許を持っている者がいた。私も夜中に「CQ、CQ」とやったものだ。しかしやはり当時でもハムの無線機は高くて、とてもおこづかいで買えるものではない。そこでなるべくお金をかけずに機材を集めるくふうをしたものだ。たとえば、新しい機械は高いので中古で安いものをさがす。そのころのハムの雑誌には「売ります、買います」のコーナーが、多いときは7ページもあって、その中で自分の買える機械が出るまでしんぼう強く待ったものだ。人間しんぼうなのだよ。またアマチュア無線名簿や投書コーナーの住所で近所のハム仲間を探してお友だちになってしまう。そうすれば古い機械やいらない機材をタダかメチャクチャ安く売ってもらえる。あとは専門店の店員さんとお友だちになる。買わなくても毎日店に行ってお話をしていればいいのだ。そうすればいろんな情報を教えてくれるし、安い機材が出たときは、すぐ教えてもらえる。君も1人でシコシコパソコンと遊んでいないで、近所でパソコンをやってる仲間をさがせば、終わったソフトを交換したり安く売ってもらえる（でもコピーしちゃ、だめだよ）。お友だちもふえるというものだ。そうすれば君のおこづかいで買えるソフトが必ず出てくるし、パソコンの知識もふえる。お金がなければ、頭を使えば世の中なんとかなるものさ。だけどいっておくが、いくらお金がないからといって、お金を払わず店から持ってこよう（早い話が万引してしまう）なんてことは、絶対考えちゃいけないぞ。そんなことをすれば、こんどこそ本当にパソコンを禁止されちゃうからね。お金を使うことが遊ぶことだと思ってる人が多いけど、頭を使えばそんなにお金を使わなくても十分遊べるのだよ。わかったね飯代君。

というわけで、来月から君たちの送ってくれた質問、相談にバシバシ答えてしまおう。どんなことでもいいから、どんどんこのコーナーにはがきを出してくれたまえ。今まで人に聞けなかったこと、シャレでききたいこと、私を困らせるひねくれた質問でもけっこう。「なんでも博士」の談之助さんがキッチリ答えてあげよう。安心してかかってきたまえ。

それからこのコーナーで相談をとりあげた人には、この談之助さんからとくに選んだおもしろグッズを毎回プレゼントしてあげよう。楽しみにバシバシはがきを出してくれたまえ。それでは私も、どんな相談がくるか楽しみにして待っておるぞ。

んな わけないって——の!

落語界のスーパースター（と自分でいっている）談之助師匠が、ポプコムの愛読者であるキミの悩みに、ズバリ答えるぞ。家の中の悩み、勉強の悩み、学校での悩み、人生の悩み、女の子の悩み、お金の悩み、はたまた失せもの、虫封じ、たずね人（これは、ちがうか）、どんなことだってかまわない。どんどん相談してくれたまえ。採用者には、毎月師匠からステキなおもしろグッズをプレゼント。相談ごとは、はがきもしくは封書にて。わかりやすい字で、ハッキリと書いてくれ。

あて先は、

〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
㈱新企画社ポプコム編集部
「談之助のそのうちなんとかなるさ」係

それでは、また来月。

いったいこれはナンなんだ!

ミステリーゾーン研究会

by 細島理友

第5回 恐怖のレトロゾーン 魔の東京タワー探検記

ILLUSTRATION/加藤裕将

東京タワーは、昭和33年12月に完成した。ポプコム読者のみんなは当然、生まれてないもんね。編集部のボク渡辺も、まーだ生まれてないもんね。教授はまだ造りかけのタワーを知ってるって。

東京タワーは東京の象徴である。東京をテーマにしたポスターとか絵はがきには必ず登場してくるし、モスラをはじめとした怪獣たちも、東京に攻めこむ場合は、必ずコレを目標にやって来た。そんな怪獣が破壊のかぎりをつくしたのだが、東京タワーは今もって健在である。モスラなどは、コイツをヘシ折り繭をつくってしまったのだが、どっこい東京タワーは生きている。

東京の人はナゼか東京タワーの話になると「東京タワー、あー、アレね。東京に住んでるけれども一度も上ったことがないナー」という。どういうわけか、10人のうち9人はこういうのである。そして、そういったあと、「まさかおまえは上ったコトあるんじゃないだろうな」という、さぐりを入れるような目をこっちのほうに向けるのである。「まさか、そーゆー恥ずかしいコトをしたんじゃないだろうな」――その目は、そう語っているのである。つまり、東京の人には、「アレに上るのは田舎から東京見物に来た人だけ」という意識があるのだ。

ところが今回、ボクらはそーゆー恥ずかしいコトをしてしまったのである。東京タワーに上るという、モー、世間に顔向けできないコトをしてしまったのである。

しかもボクらは、展望台に上るだけではあきたらず、あろうことか、東京タワーにあるモノ全部、蠟人形館から、おみやげ物屋まで、スミズミまで体験してきてしまったのだ。

ボクらというのは、つまり、ボクとですね、例によって毎回登場のポプコム編集部の渡辺君であるのだが、2人はこれから先、「東京タワーに上ったヤツ」といわれて生きていかなければならないのである。しかも「東京タワーに上ったヤツ」のなかでも、最も立場のない「蠟人形館まで見てきちゃったヤツ」として、はげしくバカにされつつ生きていかなくちゃならないのだ。

しかし、やってしまったコトはしょうがない。とりあえずコレからボクらの楽しかった……、じゃなくて、恥ずかしい東京タワー体験というのをお話ししよう。

その日、ボクらは午前10時に東京タワー正門で待ち合わせをした。2人ともほぼ定刻に集合し、まず地上150mの大展望台に上ることにした。渡辺君が1人700円の展望料金を払い、2人はエレベーターに乗りこむのであった。エレベーターにはエレベーターガールが1人乗っていて、お客はボクらのほかに地方から出てきたふうのオジサン3名、そしてわりとおしゃれっぽい20代くらいの女の子と、その父親らしいオジサンという構成であった。エレベーターのドアが閉まると、エレベーターガールが「毎度ご来塔いただきましてありがとうございます」とあいさつする。これを聞いてボクは「なるほど、東京タワーの場合は、ご来塔というのか」と、ヘンなところで感心するのであった。

エレベーターには窓がついていて、だんだんと自分たちが高いところに上っていくのがわかる。窓から外をながめていて、フト、ボクは自分が高所恐怖症の人であるコトを思い出してしまった。近ごろ、あんまり高いところに上っていなかったので忘れていたのだが、ボクは立派な高所恐怖症なのである。あわてて窓のところをはなれ、エレベーターの真ん中あたりに立ち、外を見ないように心がける。

エレベーターはたちまちのうちに大展望台に到着した。大展望台は広々としていて、売店、食堂などもある。ボクは窓から最低3mは、はなれるように心がけ、展望風景をながめるのであった。あまり窓に近づきすぎると吸いこまれるような恐怖感が走る。「こわいなー」と思いつつもボクは黙っていた。渡辺君は平気な顔をして窓にへばりつき風景をながめている。そして「何かコー、このぐらいの高さじゃ、フツーの高層ビルとそんなに変わんないって感じで、もうひとつだなー」というのであった。「やっぱり、もうひとつ上の特別展望台に行きましょうよ」、彼はボクのほうにふり向き、おそろしいコトをいうのであった。いま、ボクらのいる大展望台は地上150mなのだが、特別展望台は250mである。つまり100mも高くなるのである。

彼は特別展望台行きのエレベーターの乗り口に向かって歩きだした。やむなくボクもオロオロとついていく。

特別展望台に上るには、またもや1人500円の料金をとられるのである。さっき700円払ったばかりなのにさらに500円。合計で1200円にもなる。東京タワーはしっかりしているのである。700円、500円とバラバラに払わせるのがミソのような気がする。いっぺんに1200円だったら上らない人も、700円と500円だったら、あまり考えずに上ってしまうような気がする。

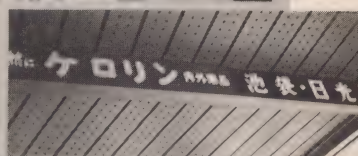
特別展望台へのエレベーターは、さっきのエレベーターよりも小さくて、係員もさっきはエレベーターガールだったのに、今回は男の人である。男の人というところに、何か理由がありそうな気がする。女性では危険というよーなコトと密接に関係がありそうな気がするのだ。

ボクはエレベーターの真ん中に立ち、恐怖にじっと耐えるのであった。このエレベーターにも窓があいていて外を見ると東京タワーの鉄骨が見える。オレンジ色とか白に塗られている鉄骨である。ボクはココで、フト、「あれはだれがどうやって塗っているんだろう」というとんでもないコトを考えてしまったのであった。そのとたん「ゾーッ」となり、下半身がモゾモゾしてくる。

「こわいよー」ボクは心の中でそう思う。しかしすぐにエレベーターは特別展望台に到着した。

特別展望台はやはり高かった。はるか下に高層ビルが

港区の観光案内図って、ちょっと意表をついてるね。でも、タワーの周辺って緑が多くていいところだよ。

展望台から、骨組みを写してみた。おー、コワッ!

"ケロリン"がいたるところでPRされている。池袋と日光は、同じ方向なんだね。

東京タワー案内図だよーん。

タワーとあんまし関係ないけど、シルエットの似顔絵コーナー。

ガンジーの足は、実物もこんなに細かったのかなあ⁉ でも、これはなかなか似てるね。

新宿の地下道に住んでるレゲエおじさんみたいなマイケル・ジャクソンである。

一世を風靡した、あのガンダムである。最近見ないと思ったら、こんなところでアルバイトをしていたのだ。

名物タワーまんじゅうだ！

見えたりする。ボクは今回は窓から6m以上はなれるように心がけ、なるべくジッとしていようと思うのであった。

渡辺君はまたしても窓にへばりつき下界をながめている。彼は「車が豆ツブみたいだナー」などといって喜んでいる。そして「こっから落ちたら完璧に即死で死体もめちゃくちゃだろーな」などとおそろしいコトをいうのである。ボクたちは特別展望台に5分ほど滞在したのち、下の大展望台にもどった。ボクにとっては、その5分が30分にも、1時間にも思える長い時間でありました。

特別展望台を体験したあとでは、大展望台の高さは「それほどでもないな」という印象をボクはもつのであった。いくぶん余裕をもって、今回は大展望台内部を見わたすことができる。

展望台内部の雰囲気は、食堂にしても売店にしても、東京タワーができた昭和30年代から、ピタリと時間が停止しているという感じで、古い映画でも見ているような気分になる。「ケロリン」「森永製菓」「明治製菓」といった広告もベンチなどに装着してあって、その雰囲気をもりあげるのであった。そして、なぜか食堂、売店のほかに似顔絵コーナーというのもあって、数人の絵かきさんらしきオジサンが、やって来るお客の似顔絵をかいているのであった。この絵かきさんたちが、また絵にかいたような絵かきさんで、全員がベレー帽をかぶりパイプをくゆらしているのである。今やさとうさんぺいさんのマンガにも出てこないような、絵かきさんたちであった。

「時代が止まっているね」

「あーゆーベレー帽というのは、いま、どこで売ってんのかね」

二人はそんなコトを話しながら、下りのエレベーターに乗りこむのでありました。

エレベーターはタワーの下にあるビル屋上で停止した。乗っている人はココで全員降ろされるのである。ビルは5階の高さがあるのだが、お客はここから階段で下まで下りなくてはならないのだ。「このまま1階まで降ろして

ミステリーゾーン研究会

by 網島理友

くれればいいのに」と思うのだが、そうはいかないのである。ボクはココで東京タワーの思わくというのを敏感にかぎとるのであった。

つまりこのビルには蝋人形館とかおみやげ物屋などがあって、階段で下りていく途中に、お客をそういったモノに立ち寄らせようというコトではないかと、ボクは思うのである。そのまま1階まで行ってしまっては、お客はだれも蝋人形館を見に来たり、おみやげ屋に立ち寄ったりせずに帰ってしまうコトになる。これを防ぐために、東京タワー側はこういうシステムをとったとボクは見るわけである。ボクらはそういう東京タワー側の思わくどおりに蝋人形館にまず立ち寄り、とんでもなく足の細いガンジーや、まるで公園や駅などで見かけるレゲエオジサンのようなマイケル・ジャクソン、猿の惑星のような北島三郎の蝋人形を印象深く見てしまうのであった。とにかく一見の価値はある世界ではあった。

そして次に立ち寄ったのが2階の名店街である。ここは東京みやげを売っているところなのだが、名店街と名のっているわりには、東京の有名店というのはあんまりなくて、あるのは全部同じ商品をあつかうおみやげもの屋ばかり何十軒という不思議な場所である。

ボクらが努力とか根性という文字の書かれ東京タワーの絵の入った東京名所盾というのを見ながら「やっぱりあるね」、「まだこーゆーのに、努力と根性は健在なんだ」などと話し合っていると、お店のオバサンが寄ってくるのであった。そして「それにはね、最近新製品があるの」といって話しかけてくるのでありました。

彼女は自慢げに新製品という根性盾をボクらに見せるのであった。それには、根性という文字のワキに東京ドームの絵がかかれている。それを見て「なんで東京タワーで東京ドームなのー。ライバルを売っちゃまずいんじゃないの」とボクがいうと、オバサンは恥ずかしそうにその新製品をひっこめるのでありました。どうやらボクは彼女の痛いところをついてしまったらしい。そのあと彼女は二度とボクらのほうへは近づいてこなかった。

東京タワーみやげプレゼント!

さて、網島教授が買ってきた東京タワー遺跡みやげを、希望者があればプレゼントしよう。東京見物まんじゅうは、生ものなのでもちろん、さしあげられないが、ほかのものは、各1個ずつみなさんにプレゼントできる。希望の商品番号を明記して、「ミステリーゾーン研究会東京タワーみやげプレゼント」係あてに、住所、氏名、年齢とこのページの感想を書いてはがきで応募してください。当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせていただきます。なお、あて先は、下記の"研究論文大募集"のところと同じです。締め切りは11月8日です。

名店街のおみやげコーナーだ! ここで読者のみんなへのプレゼントを買ったぞ!

▶①東京タワーの根性盾 人生は根性だ! 1名。

▲②東京タワーの努力盾 人生は努力だ! 1名

▶③金色東京タワー おしゃれでしょう!? これも1名に。

▲④東京タワーしおり これも1名。

◀⑤西郷隆盛の像 1名。これも立派な東京みやげなのだ!

これはプレゼントじゃないけど、ネーミングはステキな"東京見物"。▼

▲⑥東京タワーの定規 1名。学校で役立ててネ!

◀⑦タワーみやげの殿堂 1名。組み立て模型タワー。中の豆電球が光ってきれいだよ。

これは、右の組み立て模型タワーの箱。レトロ感覚が泣けるネ!

▲⑧最後にタワーのジグソーパズル 1名。

名店街にいざ、出発! 教授は、年齢のわりに、けっこう小物とか好きで、1時間もねばったのだ。

ミステリーゾーン研究論文大募集! プレゼントも当たるぞ

日本全国1220万人のポプコム読者のみなさん。わが網島教授調査隊では、どんな危険があろーとも、"いったいこれはナンなんだ"的なものやことや場所があるところ、どこへでも出かけていきます。だからみなさんのおらが町や村にも、こんなとんでもないモンがあるよっていう情報を送ってほしい。タイトルは"ボクだけが知っているミステリーゾーン情報"として、簡単な調査報告と、できたら写真もいっしょに下記まで送ってください。ミステリーゾーンっていっても、おおげさに考えず、友だちと思わず笑ってしまった看板とか、そんな身近なモンでけっこうです。ボクたちはそれを"研究論文"と呼び、貴重な資料とさせていただきます。本誌でめでたく採用になった人には、ミステリーゾーン研究会オリジナルグッズを進呈しちゃいます。そんでは、論文を心からお待ち申し上げますなのである。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル ㈱新企画社(くれぐれも、自分の住所、氏名、年齢、お姉さんや妹の有無etc.忘れずに書いてネ)

やっぱりパズルね・・・

神保町パズル倶楽部

製作／ニコリ

推理パズル

		ババぬき	すごろく	モノポリー	ジンラミー	フリーパーキング	1時間	3時間	5時間	8時間	15時間	A	B	C	D	E
		ゲームの種類					時間					話している人				
名前	由貴															
	ゆう子															
	結花															
	百合															
	由美子															
話している人	A															
	B															
	C															
	D															
	E															
時間	1時間															
	3時間															
	5時間															
	8時間															
	15時間															

アタマの中で考えても、わかんなーいという人は、このマトリックスを使いましょ。

ヒントから○×を書きこめば、わかってくるはずです。

秋の夕暮れは、なぜかもの悲しい。夕日に染まる落葉などを見つめていると、人は、なぜか詩人になるもの。気分を出して、それでは、一句。

秋深し　となりもやっぱり　パズルだよ（……）

由貴・ゆう子・結花・百合・由美子の5人が、それぞれゲームをしました。ゲーム好きの5人なので、やりだしたら止まらない。いちばん短い子で1時間。いちばん長い子はなんと15時間。あとは、それぞれ3時間、5時間、8時間とみんなガバンバった。さて、5人に話を聞いたのですが、どれがだれの話かはわかりません。この話から、だれがどのゲームをして何時間やっていたのかを当ててください。例によって、自分のことを人ごとみたいにいっている人はいませんよ。

A「あたしは、ジンラミーをしてたの。15時間もやってないけど。ババぬきは由貴がしていたわ」

B「8時間も遊んじゃった。ババぬきじゃないけど」

C「すごろくは3時間遊んでたって。私は15時間じゃないわよ」

D「結花がいちばん長く遊んでいたわね。その次？　百合じゃないわ」

E「あたしはモノポリー。フリーパーキングは由美子よ」

働いている人はエライックロス

懸賞つきクロスワードを解いたら、そこで問題。いつものとおりクロスワードを解いたら、そこで問題。今月は、うーん、私みたいだ（そんなことない?）。
答えがわかったら、はがきに書いて、「POPCOM編集部　神保町パズル倶楽部」まで。正解者のなかから抽選で、5000円の図書券を3名の人に。また、「POPCOMTシャツ」を5名の人にプレゼント。締め切りは10月末日。秋深し!

ヨコのカギ

1　郵便屋さんにこれをくださいといわれたらハンコのことです
2　むかしはほうきしかなくて…これができてほんとに便利
3　きこりさんの商売道具
4　あの人とは――程度で、そんなによく知ってるわけじゃないよ
5　夜のパーティーに出席するときにはこんな服でバシッときめたい
7　昼間も出てるが夜しか見えない
8　リヤ王・オセロ・マクベス・ハムレットはシェークスピア四大――
10　北海道の日本海側にある市
13　まがると焚き火をしてたりする
15　二十日ネズミはネズミだけど、この色じゃないの
17　神様や仏様にそなえる火
18　ホットケーキやトーストに欠かせない
20　ウーム、これをクリアするのは――の業だ
23　ポテト・コーン・カニクリーム
25　落語や四コママンガにあります
26　スタート・ボーダー・ダンス
29　ドックには――ドックと乾ドックがあります

タテのカギ

1　三十日のこと
3　別名卯の花
6　これの茎を編んでイスやカゴを作ります
7　ガスのは青い
8　――脂肪、――注射
9　初めて会う人と待ち合わせ。――は手に持ったポプコム
11　郷土色豊かな――品
12　ビックリするとつぶれたりする
13　三時のおやつに食べすぎたら太っちゃった
14　街頭募金も――の一種
16　動物の場合は牙といいます
19　法隆寺にあります。玉虫の――
21　畑にあります
22　シッポが2本あったり、足が10本あったり…
24　群馬県にあるスキー場。温泉もあります
25　南極や北極の空のカーテン
27　→1の別のいい方
28　おさないねえ
30　駒犬は2頭で――です
31　ドキドキドキドキドキ
32　のら犬といえばちょっとかわいいけど、こういうと噛まれそう

問題

クロスワードを解き終わると右上から左下に文字が出ます。それに一字を加えてうまくならべ変えると、11月に関係のあることばができます。その一字は何でしょう。

ニコリからのお知らせコーナー

パズル通信「ニコリ」23号あき分。最近は、ちゃんと発売日に出ると評判のこの「ニコリ」、またしても10月1日に出ちゃいます! 特集は、「運動会」。もちろん、おなじみのパズルたち（定食というそうだ）も、充実のラインナップで、あなたをお待ちしています。で、今回はプレゼントもしちゃいます。プレゼントコーナーを見てね（P.288）。

J.D.加藤の『とまらない生活』VOL.14

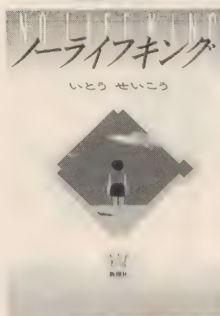
TALKIN'BOUT A REVOLUTION

いや、まいった。『サバッシュ』地獄に、はまっていたのだ。マップなどとにかくサイズがでかいので、最後のスパートというのが全然きかずに、待ってくれていた人たちには、本当に申しわけないことをした。

おかげで、コンサートなどもチケットは持っているのに、行けない、というパターンであった。とくに、ジャバーン、デクスター・ゴードンは、惜しいことをしたと思っている。終わったら、今度こそ、ゆっくりしたいのである。

BOOKS バッキー小林やブルックリン、入り乱れてのブックレビュー！

ノーライフキング いとう せいこう

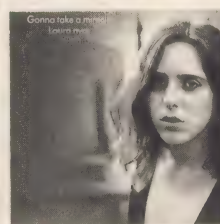
新潮社
980円

現実の世界と想像の世界の区分けが大人ほどはっきりしてない子どものころ、一つまちがえると空想の世界から帰ってこられなくなるのではという危なさがあった。ほかの世界に引きずりこまれそうなのを感じるとき、ぞくぞくしたことがあるだろう。そういうぞくぞくを思い出させてくれる、これはとびっきりのファンタジーのような気もするし、現実の子どもの社会の中での子どもの苦悩を表現しているような気もする。軽くて硬い軽合金のような小説である。

夢の蛇 V・N・マッキンタイア

早川文庫
600円

ヒューゴー賞、ネビュラ賞の両賞を受けている、というので、これは読まずばなるまいと思って読み始めたのだが、前半、描写が細かすぎて、ちょっとめげそうになった。もちろん、水準をはかるにこえていると思うけど。設定は未来だけど、最初のほうは完全にファンタジー。読んでいくと、核戦争後の地球なのである、これが。蛇を使って病気を治す、治療師のスネークという女性が主人公。この女性がいまひとつ魅力にとぼしいのが残念。設定やストーリーは申しぶんないけど。

温故知新のL・ニーロ

輸入盤

温故知新の一枚である。ローラ・ニーロというのは、以前にも紹介したことがあって、あのときは、約一名、えらいなつかしかった、という反響があった。この人、いちおうシンガーソングライターということなんだけど、ブラックミュージックとのつながりが深く、これは、すべて自作曲ではないソウルふうな歌を歌っている。「ジミー・マック」や、「ダンシン・イン・ザ・ストリート」なんか歌って、なんだか、なごめるアルバムである。機会があったら、きいてみてちょっ！

DISC

ブラックが、なんか元気みたいな、このごろである

不思議きわまる黒人女性ボーカル

TRACY CHAPMAN
ワーナーパイオニア 2,500円

最近話題のトレイシー・チャップマンである。何度きいても、女声とは思えない。ちょうど、映画「サブウェイ」のラスト近くでサブウェイバンドのボーカルの人いたでしょ、あんな声、歌い方で、素朴(そぼく)な曲作りとともに落ち着いてきける1枚である。シングルカットしてる、1曲目の「TALKIN' BOUT A REVOLUTION」より、むしろほかの曲のほうがいいみたい。黒人のチャートじゃなくて、ふつうのチャートで上位に上がったということだけど、確かにそんな感じ。おすすめ。

のびのある声がここちよい!

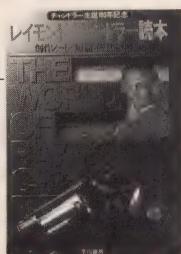
JEFFRY OSBORNE
輸入盤

ムーディーなブラックである。最近の黒人音楽って、ラップ系が主流になっていて、ついていけないとこがあるが、これはちがう。曲のよさと、歌のうまさがあいまって、一級品の音楽になっている。のびのある声、ちょっときれいすぎるって思わないことはないけど、やっぱりいいなあ、と。曲のほとんどを自身で手がけていて、このへんも、なみの黒人ボーカルとは一線を画すところがある。

このまま、うまく年をとってくれれば、とてつもないシンガーになるのではないか、と。

ブラジルの風、さわやかに吹く!

IVAN LINS/MÃOS
輸入盤

顔は奥田瑛二しているが、れっきとした南米人である。全8曲すべてIVAN LINSの手になるもので、ジャバーン、ミルトン・ナシメントに通じる、らしさを出していつつ、もちろん、個性的なものも感じさせる。あこがれのブラジルの風が漂ってくるような、そんな音作りである。声はつやがあって、高い音ののびもいい。ジャケットの笑顔が、奥田瑛二のにやけ顔とは、次元のちがったものに見えてくる。歌をきく前とあとでは、こうも印象がちがってくるのである。

『レイモンド・チャンドラー読本』

早川書房 1,300円

人生はハードボイルドなのだ!

ダシール・ハメットとならぶハードボイルドの巨匠(きょしょう)レイモンド・チャンドラーが今年で、生誕(せいたん)100年を迎(むか)えた。本書はそれを記念して作られた、チャンドラー読本である。

「男はタフでなければ——」の名ゼリフで有名な探偵(たんてい)フィリップ・マーロウを生み出したチャンドラーの未訳の短編や書簡や創作ノート、そのほか内外のチャンドラー好きの作家や評論家の愛情あふれるエッセイのかずかず、女の子を口説くのに最敵な「チャンドラー名言集」。加えて、チャンドラー小説の「全登場人物辞典」など楽しい資料もついている。ブルックリンは、あと、和田誠氏のイラストレーションが入っているのがとってもウレシかったのだ。ファンの人にも、これからファンになる人にも、絶対おすすめの一冊だ。

『とっておきのアメリカ小説12編』

and Other Stories

and Other Stories
村上春樹他訳
文藝春秋 1,300円

いい話、とっておきの話は、いちばん好きな人に話したい

村上春樹、柴田元幸、畑中佳樹、斎藤英治、川本三郎と、小説、翻訳、文芸評論、映画評論などで目ざましい活躍(かつやく)をしている5人が、それぞれ偏愛(へんあい)するアメリカ小説、とっておきの12編を訳したのが本書。腕(うで)によりをかけてチョイスした12編は、アンソロジーといってもとくに決められたテーマがあるわけじゃない。ボクが大好きなこの話をだれかに読んでほしいからっていうのが、本書のポシリーだ。だから、喜劇あり悲劇あり、とにかくすなおに5人の引き出しから出てきた、とっておきのおもちゃを楽しんでしまおう!

ブルックリンは、川本三郎訳ドロシー・パーカー作の「ビッグ・ブロンド」がいちばん好きだった。キミはどうだろう?

CLUB 紹介

★「MSX　M-NET」はMSXユーザーを対象としたサークルです。活動内容は、月1回の会報（情報の交換、ゲームミュージックプログラム）の発行などです。会費は3カ月分1000円を為替で送ってください。入会希望の方は60円切手をはった返信用封筒を同封のうえ下記までお送りください。入会案内をお送りします。
〒949-72　新潟県南魚沼郡大和町大崎1770
上村　徹（13歳）

★秘密結社「娯楽奇談」では、MSXユーザーを対象に新規会員募集中です。活動内容は、みなさんからのお便りを中心とした会報を月に一度発行しています。入会希望の方は60円切手同封のうえ、下記まで連絡してください。
〒025　岩手県花巻市高田24-1
地主善記（24歳）

★「I・C・M」では、MSX、MSX₂のユーザーを募集しています。年齢、性別は問いません。会誌の発行などの活動をしたいと思います。入会希望や、くわしいことが知りたい方は、60円切手同封のうえ連絡してください。
〒606　京都府京都市左京区浄土寺真如町128
山村拓朗（13歳）

★「REACTION」ではとにかく積極的に手紙をくれる人を大募集!!　機種は問いません。また、ゲームと呼べるものなら何でも攻略してしまうマルチ・サークルです。そのほか、小説、アニメ、AVなどもあつかっています。くわしくは60円切手同封で下記まで、追って案内書を送ります。
〒305　茨城県つくば市筑波学園郵便局留
REACTION

★このたびX1ユーザーを中心としたクラブをつくりました。主に、月に1度の会報やバザーなどもあります。性別など問いません。入会金無料、会費200円ですが、今は両方無料です。案内書のほしい人は、60円切手同封のうえ、下記へ。
〒633　奈良県桜井市桜井1167-3　日垣晴仁

★「88SYSTEM」では、PC-88SRシリーズのユーザーを募集しています。内容は、会報の発行、ソフトの情報交換など。ほかにもいろんなことをやる予定です。くわしくは下記まで。
〒488　愛知県尾張旭市北原山町大久保見2008
大竹京介（16歳）

★「Y.R FINE」会員募集中！　活動内容がまとまり、君たちのやる気にかかっているサークルです。内容は、KC-88、MSX、FC、SEGA、イラスト、アーケードetcといったものをやっています。それ以外も大歓迎!!　未熟ですが入ってくれるという人がいれば連絡をください。案内書をお送りしますので下記まで。
〒561　大阪府豊中市大黒町1丁目13-18
平岩　繁（18歳）

★われらが「たくでんず」は、ただいま、RPGを作っております。FM77AVでマシン語が組める方、CGやグラフィック・キャラや絵が好きな方、FM音源にくわしく曲の作れる方などを募集しております。もちろん単なるRPGが大好きな人もOK！　これからもドシドシプログラムを作ってポプコム・オリジナルプログラムコーナーなんかに投稿していくつもりですので、よろしく!!　これを読んでるあなた!!　60円切手同封で急いで下記まで!!
〒771-15　徳島県板野郡城町杉尾324-4
鵜飼裕司（16歳）

市場

売ります

◇CU-14AD（ディスプレイ）を3万5000円くらいで。箱・その他すべてあり。
PC-PR101TL1（プリンター）を3万円くらいで。箱・その他すべてあり、ともにW〒にてお願い。希望価格を書いてください。
〒242　神奈川県大和市上草柳1-2-13
田村明広

◇FM77AV20-2（完動品、箱・マニュアルあり）4万円以上で。W〒。
〒333　埼玉県川口市戸塚東2-3-1　今井健治

◇X1用5インチ2D1ドライブ（CZ-503F）箱・説明書つき完動を2万5000円で売ります。W〒で。
〒729-01　広島県福山市神村町3104-10
安部　健

◇PC-8801mkII SRモデル30（モノクロモニターケーブル・データレコーダーケーブルのみなし、よごれあり）＋ディスプレイ（KD551K）＋プリンター（PC-PR201V）＋マウス（NEOS MS-40）などを22万円ぐらいで。単品でも可。できるだけ高く買ってくれる人優先です。みな完動です。W〒で。
〒146　東京都大田区東矢口3-1-5　友愛荘
浜本　泉

◇X68000 ACE-HDブラックの新品同様セット：CZ-611C-BK（本体）、CZ-611D-BK（デ

パズルの答えだっ！

ロマンティックな気分で送る、「パズル倶楽部」の答えのページ。すっかり秋だよ。

ラインラインカックロ

初登場。「ラインラインカックロ」。けっこうむずかしかったみたいだね。

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
a	7	8	■	9	3	4	■	6	1
b	5	6	4	■	1	9	8	3	7
c	■	2	3	4	6	■	5	1	■
d	6	■	5	3	8	2	■	7	4
e	2	1	6	7	■	3	4	5	8
f	4	3	■	5	2	6	1	■	9
g	■	7	2	■	4	5	9	8	■
h	8	5	1	6	9	■	2	4	3
i	1	4	■	2	5	7	■	9	6

クロスワード

出てくる生物は、クジラ、ナマコ、カエル、スズメ、答えは、そう「スズメ」です。

1 ク	7 サ	■	14 カ	レ	19 ハ	■	26 イ	30 カ
2 ウ	ジ	10 ガ	ミ	■	20 カ	23 イ	エ	ン
カ	■	11 ラ	ン	18 ド	セ	ル	■	ザ
3 イ	8 エ	ス	■	ウ	■	24 カ	27 カ	シ
■	イ	■	15 サ	ソ	リ	■	イ	■
4 テ	ガ	12 ミ	■	ジ	■	25 カ	ロ	31 ウ
ガ	■	13 コ	16 バ	ン	21 ザ	メ	■	グ
5 タ	9 マ	シ	イ	■	22 シ	ン	28 ズ	イ
6 ナ	ス	■	17 ク	ウ	キ	■	29 ガ	ス

読者の原稿大募集

ニュー・ポプコミュニティでは、全国の読者からの楽しいお便りをお待ちしています。ご意見、情報、レポートそのほか、なんでもOK。ジャンルは、とくに問いません。イラストや写真なども大歓迎。採用分には、ポプコム特製のシャーペンをプレゼント（クラブ紹介欄、市場掲載分はのぞく）。手紙やはがきには、住所、氏名、年齢、学校／学年（職業）、電話番号を忘れずに記入してください。あて先は、
〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル　㈱新企画社
ポプコム編集部「ニュー・ポプコミュニティ　○○○○○」係まで

▶市場を利用する方へ①連絡は必ずはがきか封書で、相手の連絡先（電話番号）を確認して②市販ソフト（コピー）の売買はしない③現金を送るさいは現金書留などで。市場を介した取引によって発生した事故については編集部は一切責任を負いません。なおK円は千円、〒は郵便、W〒は往復はがきの意味。

ィスプレイテレビ)、CZ-6BE1A(増設RAM)、CZ-211LS(Cコンパイラー)、ゲームソフトなど。定価63万円以上を39万円で! 連絡はW〒で。
〒143 東京都大田区中馬込1-18-8 仲倉寛子

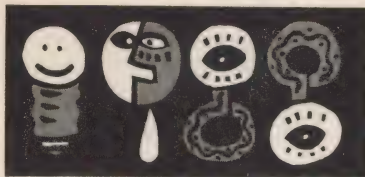
買います

◎HS-10Rを2〜3万円で、完動ならキズよごれ可。箱・説明書つきで。気長に待つ。
〒627 京都府中郡峰山町杉谷1129沢井 理
◎PC-8801-23(MR対応サウンドボードII)か、PC-8801FA/MA/VAを説明書+付属品+マニュアルで。完動なら多少のキズよごれ可。希望価格を書いて、W〒、〒(60円切手同封)で。
〒371 群馬県前橋市岩神町2-8-23白石博之
◎ポプコム1988年2〜4月号、1987年8〜12月号、1987年7月号以前のものを1冊100円で。なるべく近県の方。W〒で。送料当方負担。
〒340 埼玉県八潮市大瀬1847-49 野島 誠
◎1986年5月〜1987年4月号までのポプコムを売ってください。
①上記のものを3000〜4000円くらいで。
②各号をバラバラで、1冊につき100〜200円くらいで。
①、②とも、欠損ページがなければ可。バラ売りのほうは、なるべく手わたしできる人。
〒503 岐阜県大垣市開発町1-13 鈴木洋一
◎PC-8801-11(サウンドボード)と付属品を5500円以下で。完動なら多少キズ可。〒。
〒359 埼玉県所沢市東狭山ヶ丘3-2848-40 服部剛智

交換

◎当方、PC-8801mkIIMR+ソフト約100本+生ディスケット+付属品(箱、マニュアルあり)+60K円。貴方、①PC-9801VM2またはVM21。②PC-8801VA。〒かW〒で連絡を。
〒962 福島県須賀川市越久二枚橋131 田畠広道
◎当方、FM77AV2+FMTV151+漢字熱転写プリンター+インテリジェントマウス+ソフト+ディスケット20枚+セガマスターシステム+ソフト。完動。付属品あり。貴方、PC-8800シリーズ+ディスプレイ+サウンドボードII(できれば)+漢字プリンター(できれば)。またはX1turboシリーズ+ディスプレイ+FM音源+プリンター(できれば)完動ならキズ、よごれ可。大至急〒で連絡を。
〒849-21 佐賀県杵島郡大町町高砂45 大島卓巳

なんちゅうやっつやねん VOL.14

茨城県・わかしのまね子　宮崎県・西山慎太郎

ILLUSTRATION／SKIP TOMIOKA

10月8日〜11月7日の運勢

ポプコム星占い

アリーズ大沢

牡羊座

3·21—4·19

自分の意をあまり通そうとすると、人の反感を買うおそれあり。

TREND 全般

元気印の牡羊座も、10月は悪い星の影響を受け、運勢のアップダウンがはげしい時期になる。たとえば学園祭とか修学旅行とかの楽しい行事のときなどで、みんなのほうからキミに率先してスケジュールを決めさせるのに、突然、だれもいうことを聞いてくれなくなったりするなんてことがある。でもこれは、たぶんキミが自分の意見を押しつけようとしたためであって、それを直せばだいじょうぶ。10月25日〜11月1日は病気に注意しよう。

LOVE 愛情

彼女がいる人で、今までルンルン気分でデートを重ねていた場合、10月5日過ぎぐらいから彼女のほうが急にマジメになっちゃって、「そろそろ勉強のほうも力入れてやらないといけないわ」などと厳しい宣言をされるかも。それなのに、そんなことおかまいなし、という感じでデートを続けようとすると、フラれる可能性大。それに10月25日〜11月1日は、愛情面でトラブルが起こりそうなので、彼女との大ゲンカに注意。

牡牛座

4·20—5·20

なにかにつけてツイてる。とくに愛情運がよく意中の子と仲よしに。

TREND 全般

キミにとっての10月は、芸術的な感動が得られる、美と愛のシーズンといえる。だから、文化祭などで、何か作品を発表するとか、バンドを組んでいる人は、それを披露したりすると大成功するみたい。それ以外でも対人関係もスムーズにいくし、前からやりたかった音楽ツールやゲームなどが自然と手に入ってきて遊べるようにもなる。半面、10月25日〜11月の頭に何かでお金を浪費することがあるかもしれない。とくにローンは絶対×。

LOVE 愛情

この時期、ファッションに興味がない人でも、ちょっとおしゃれすると、女の子のほうから声をかけてきてくれる。また、話しかけてこなくても、自分から意中の子におしゃれのことを聞くと、いろんなことを教えてくれて仲よしになれる。今月はツイていて、それだけじゃなく、女子校の文化祭なんかに遊びに行くと、モテマンになれる。ただし、あまりいろんな子とつき合うと、三角関係で悩むこともあるから、ほどほどにね。

双子座

5·21—6·21

ほかのことはダメだけど、スポーツ運がいいので、運動に専念して。

TREND 全般

運痴のキミでも今月はスポーツ運が快調！ 臆せずに秋の体育祭ではハリキっちゃおう。ただ、それ以外の面では、普段のみこみの早いキミでも勘がにぶってしまうせいか、10月18〜20日の間は何かでミスをしそうよ。それに10月末は親とのトラブル、パソコンの故障などが発生する気配がある。日ごろから親にはやさしく、パソコンは手入れをよくしとくと、この問題は回避できる。これは一時的な波乱で、11月に入ると運気は回復。

LOVE 愛情

グループ交際がすごく楽しいときで、コンパやサークルの会合は楽しいことがいっぱいのモテモテの月。でも、男の子にもモテてしまうという運勢だし、キミ自身女の子といるより男の子といたほうが楽しいので、女友だちや彼女に冷たくしちゃうかもしれないなぁ。それが原因で大ゲンカになったりして。でもこれは11月には落ち着きをみせるので、まるく収まるでしょう。彼女のいない人も、11月に意中の人に声をかけると成功するよ。

蟹座

6·22—7·22

勉強やスポーツなどいろんなことにやる気がなくなる月。

TREND 全般

10月18〜20日の間、知性の星・水星が蟹座と不調な角度をとるので、全然勉強がはかどらない、スポーツも不調、全体的にやる気がなくなるなど、最悪の状態に陥りそう。それから、コミュニケーション不足、説明不足から誤解を招き、トラブルの原因になるかもしれないので、学校でも家でも念を押して聞くことが肝心。自信回復のためには、水泳などをするといい。でもこれも25日過ぎまでのしんぼうだよ。

LOVE 愛情

ほかのことで骨が折れる10月だけど、女の子の星は非常に協調的な位置を通過中だから、恋というほど熱くはないけど、いつも話し相手になってくれるような、そんな女の子が登場する。しかしこれも、一時的なことで、仲よくなってもそのうちに意見が合わなくなったりして、関係もしだいに冷めてくるほど軽い縁。蚊に刺されたと思えばいいでしょう。残念だけど、今月は彼女はできそうもないなあ。

獅子座

7·23—8·22

文章力がアップする今月は、会話の表現力も増す。

TREND 全般

勉強のポイントによい星が来るので、とっても勉強がはかどる月。とくに文章力がアップして、会話の表現にもバリエーションが出てくる。ただ、10月18〜20日ぐらいでは、もの忘れがひどかったり、人のうわさ話を調子に乗って話していると反感を買うおそれもあるので、口には気をつけましょう。

金運が、10月前半は好調だけど、月末になるとかなり厳しくなりそう。衝動買いはしないように。

LOVE 愛情

愛情運は9月ほどよくなくて、今までのようにデートをするわけにはいかなくなる。学校の催しものの準備やなにかで、おたがいがいそがしくなるからね。

しかし、この運気も11月に入ると好転するので、10月あまり会えなかった子とも元どおりのつき合いができる。彼女のいないキミにもこの運は平等に働いて、電車や通学途中で見かける気に入った子に声をかけると、うまくいく感じだぞ。

乙女座

8·23—9·22

愛の星・金星の影響により、いっきにモテマンになっちゃう。

TREND 全般

10月の初めは、オシャレと愛の星・金星が乙女座を通過するので、髪型を変えたりしてイメージチェンジをはかるのにいい時期。金運もちょうど幸運期にあるので、イメチェンするんだったら早めにやったほうが吉。まわりがキミを見直したりしてくれて、ハッピーになれるよ。

ところが、この平和な状況も、10月下旬近くになると、解決ずみの問題がむし返されたりしてすごいトラブルが発生しそう。ガッツで乗りきろう！

LOVE 愛情

全般運にもあるように、乙女座には愛の星・金星が来ているのでモテマンになることマチガイなし。女の子のほうがキミになにかと近づきたがるという、シアワセな時が過ごせるぞ。つき合うなら、牡牛座とか天秤座がおすすめ。

このラッキー運も月末にはかげりを見せ、親から反対されたり、彼女のことを好きな男の子にいちゃモンつけられたりと、問題が生じる。あまり自分に向いていない女の子だったらやめたほうが無難。

10月は、文化祭とか体育祭とか、イベントがすごく多い月だから、世間にとっても活気がある。10月25日から月末ぐらいに、何かかなり大きな事件がありそうで、こわいときです。みなさん、注意しましょう。

天秤座

9·23―10·23

10月に入って近寄ってきた子は、好きじゃなければつき合わないで。

TREND 全般

誕生月である10月は、気分を一新して今までの悪い点を軌道修正するのによい期間。オリンピックもあってか、競争心がふつふつとわいてきてハリキっちゃう。

ただ、もともと行動的でない天秤座は、あまりハリキリすぎるとケガしたり体をこわしたりするおそれが、月末にあるかもしれないのでほどほどに。自分のペースでやるのが大切。

あと、家族ゲンカの暗示が出ているので注意ね。

LOVE 愛情

乙女座に金星が運行している10月は、クラスメートの女の子１人と、急接近するという暗示が出ている。でもこれは、特定の関係になっちゃうと、クラスメートからワーワーいわれたり、チャチャを入れられたりする運命にある。それも月末あたりからいっそううわさ話が広がって過ごしにくくなる。あんまり好きなタイプの女の子じゃなかったら、いくら向こうからいい寄ってきても、つき合わないほうが利口。自分が大好きな子は別だけど。

蠍座

10·24―11·22

世間の脚光をあび、クラスの人気者にのしあがってしまうキミ。

TREND 全般

蠍座にとって10月は、本来裏方的な星まわりなんだけど、なぜか今月は世間の期待をあびてしまう。人気者というか責任者の位置に来ているので、キミの考え方や行動力がとても評判になる。またこの時期、スタミナもあるからどんなに悪い状況でもハネ返しちゃうし、義理人情にも厚いというふだんの性格が、いっそう人気を呼んでしまうわけ。で、雑用や人の頼みごとがふえるかもしれない。11月はますます好調になるので楽しみ！

LOVE 愛情

乙女座と天秤座の女の子が、しきりにキミを頼ってくれるけど、どっちかというと乙女座のほうが相性がいい。でも、この子とつき合うと月末には三角関係に悩まされるうえ、せっかく仲よかった男友だちとケンカ別れになってしまうかもしれないので、やめたほうがいいかも。

月末にはほかにも女の子とつき合うチャンスがあるが、これもよい暗示は出ていないので、おすすめできない。今月はクラスのアイドルでいよう。

射手座

11·23―12·21

女性恐怖症などというとんでもないものになっちゃうかも……。

TREND 全般

行事や行楽プランの多い秋、とくに体育祭とかスポーツなどで、射手座は本領を発揮する。10月の上中旬がとくに力を出せるとき。

それ以降は、勘が狂ってきて、友人との議論がエスカレートしてケンカになったりするかもしれない。注意しよう。

また勉強も中旬はたいへんよく、むずかしいものもすぐ理解できる感じ。11月は、交際関係が広がって、新しい友人がいっぱいできそうよ。

LOVE 愛情

愛情運のほうは、残念だけどちょっと警戒期。同じクラスの頭のいい子がキミに反感をもって、やっつけにかかってくる。たとえば宿題を忘れたり、そうじをサボったりすると、頭にくるぐらい「どうしてやらないの？」と追及してくる。そのせいでキミはもしかしたら女性に嫌悪感をいだくか、恐怖症になったりするかもしれない。青春真っ盛りの時期なのにあんまりな話だ。そーならないためにも、そんな子のいうことはまったく無視。

山羊座

12·22―1·19

今まで女の子にまったく縁のなかった人にもチャンス到来。

TREND 全般

海王星という、芸術やインスピレーションを刺激するよい星が運行中なので、アニメの映画などを見ると創造力がわいてきて、何かよい作品ができるかもしれない。とくにゲームデザイナーなどをめざしている人にはよい時期。

だが、ちょっと学校の行事がいそがしい月なので、思うように進まないかもしれないが、あせらないように。10月下旬になると疲れが出て熱を出しそう、うまく体をコントロールしてね。

LOVE 愛情

10月初めはこっちのほうも好調で、今までギャルに縁がなかった人も、他校の文化祭、ゼミなどで、とても好みのタイプの女の子に出会う運が出ている。仲よくなれたら、美術館にいっしょに行くとか、映画、コンサートなども親しくなるのにいい。ただ、あまり好きな子にうつつをぬかしていると、授業はうわの空なんてこともある。ひどいのになると、彼女と会っていないときが不安でしょーがなくって、嫉妬に狂ったアホ男になるかも。

水瓶座

1·20―2·18

10月25日以降は、金運がダウンするので要注意の時期。

TREND 全般

夢と理想に燃えて大活躍のシーズン。カルチャーすることがとってもいいときなので、学校の勉強だけでなく、趣味のパソコンでもよいテーマが見つかり、グループでそれを進めていくのが楽しくなる。旅行運もあるので、もしかしたら外国に行ける人がいるかもしれない。

10月25日からは、ムダ使いの星・火星が運行してくるので、突然大きな出費があったり、あてにしていたお金が入らなかったりするので注意を。

LOVE 愛情

スポーツとか旅行を通じてのすばらしい出会いが期待できる月。といってもこれは、主に男の子との出会いのことで、女の子とはあまり縁がない。

9月は楽しんだから、しょうがない。

そのかわり10月を過ぎたら、すごくおしゃれのセンスがいい女の子に出会えるので、ガッカリすることもない。気をつけてほしいのは、キミがあまりにも気軽に女の子に声をかけてつき合っちゃうので、それをその女の子に見られるとマズイ。

魚座

2·19―3·20

何もかもやる気がなくなる、とっても辛い月。これは耐えるしかない。

TREND 全般

ひとりでいると、なんとなく落ち着かなくて、家でゆっくり勉強することもできない。対応策としては、だれか、キミよりしっかりした人と行動をともにするようにするとツキがある。それも、キミが何かをしてあげて、相手も何かをお返しにしてくれるという〝ギブ・アンド・テイク〟の関係がベスト。相手は蠍座がいい。

11月に入ると魚座にも幸運の星が入ってくるから、今月は充電期間だと思って耐えましょう。

LOVE 愛情

愛情面でも全体運の影響が出て、彼女と話したり、会ったりするのもおっくうになりそう。

また、彼女のいない人も、とくにほしいと思うわけでもないし……。

とにかくやる気がなくなっちゃう月。

こんなときは、ムリに何かしようとせずに、波にゆられる海草の気分でいるのがいい。あとは、気の合った仲間と遊んだり、パソコンを死ぬほどいじっているっていうのもいいかもしれない。

プレゼントコーナー

PRESENT

今月はですねー、なんというか「ポプコム祭り」のプレゼントで残ったものの特集、第1弾。会場に来られなかった人も多いはずだから、特別にプレゼントしちゃお。恒例の、ちょっとアブナイ（キャッ!）ビデオもあるのだ。

特選セクシービデオ。今月も、またまた登場!!

SEXUAL MATE SERIRS 第4弾

提供／勁文社 VHS、30分、ステレオ、高画質 問い合わせ03-372-3291

①安西あゆみ

Ayumi Anzai

メモワール
まぶしすぎるあゆみのファースト・ビデオ

②伊織祐未

Yumi Iori

シンデレラ・ナイト
グアム・ロケ ファースト・ビデオ

上記のビデオを今月も各2名にプレゼント。なお、全国の書店でもただいま絶賛発売中。定価1980円と超お買得なの。

③ナンノパスケース20名

提供／富士通

④ナンノポスターカレンダー 5名

あと1月使える

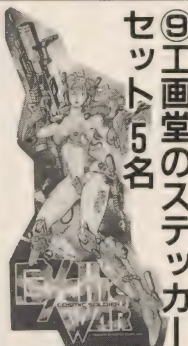
⑤『めぞん一刻』のオリジナルハンカチ1名

提供／小学館

⑥「TO-Y」のネッカチーフ 3名

提供／小学館

⑦工画堂のスタッフジャンパー 8名

提供／工画堂

⑨工画堂のステッカーセット／5名

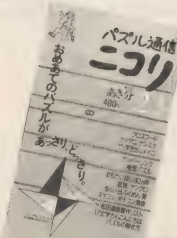
提供／工画堂

⑧「ニコリ」23号あき分 5名

提供／ニコリ

パズル通信
ニコリ

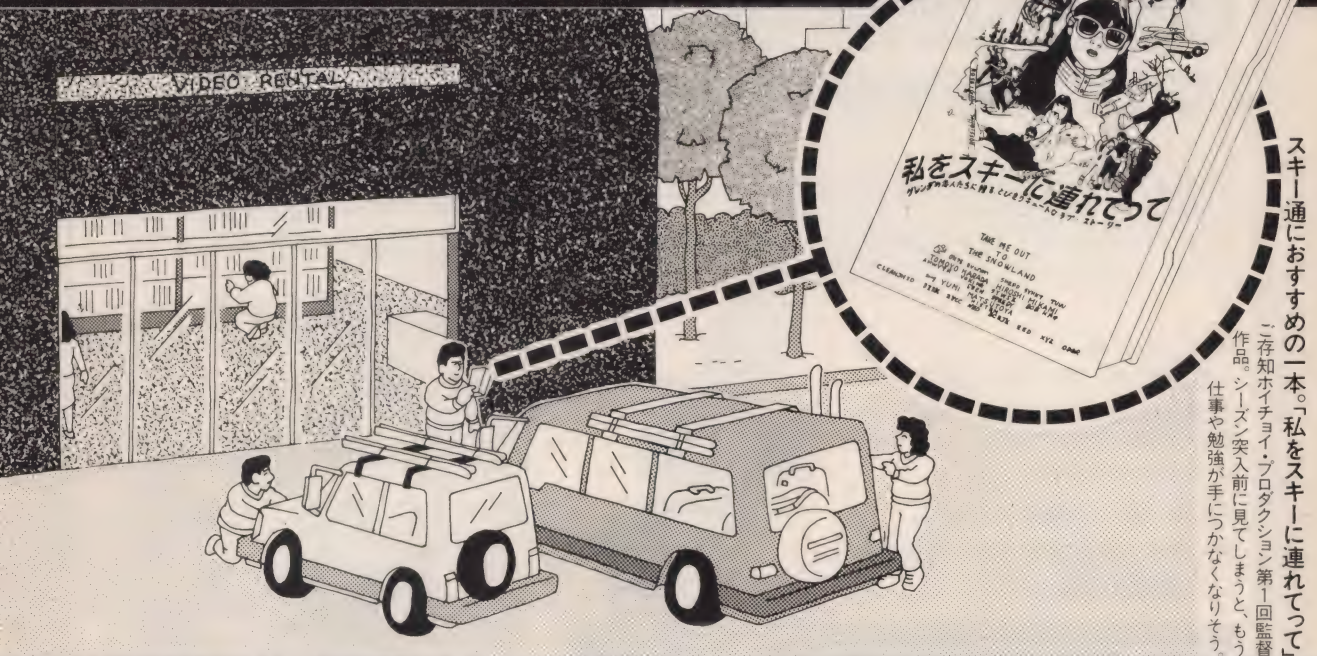
⑩NECのウエストポーチ 20名

提供／NEC

プレゼントへの応募について

希望の品番・品名はとじこみのアンケートはがきの記入欄に記入してお送りください。また、ほかの回答欄への記入も忘れずに（官製はがきなどでの応募、ほかの回答欄への無記入での応募は無効です）。なお、希望品名は1品のみです。締め切りは11月8日の消印まで有効です。

ぼくの趣味は○○とビデオです。

スキーもマリンスポーツもロードレースもオフロードも、世の中、おもしろいことがいっぱい。だからビデオもおもしろい。ビジパルは、ビデオを趣味のひとつとして楽しむ人のとても娯楽な情報誌です。

スキー通におすすめの一本。「私をスキーに連れてって」ご存知ホイチョイ・プロダクション第1回監督作品。シーズン突入前に見てしまうと、もう仕事や勉強が手につかなくなりそう。

最新ビデオソフト完全カタログ
スピルバーグ相関人脈事典
チャート式「男はつらいよ」大研究
チョウ・ユンファ独占インタビュー
ビデオに学ぶ男の「酒」哲学

ビデオを娯楽する情報誌

[ビジパル] ENJOY! AV LIFE

VisipaL

'88秋号

10月20日(木)発売
定価480円 小学館

LET'S ENJOY COMPUTER LIFE

POPCOM

月刊ポプコム
12月号予告
11月8日ごろ発売
特別定価500円

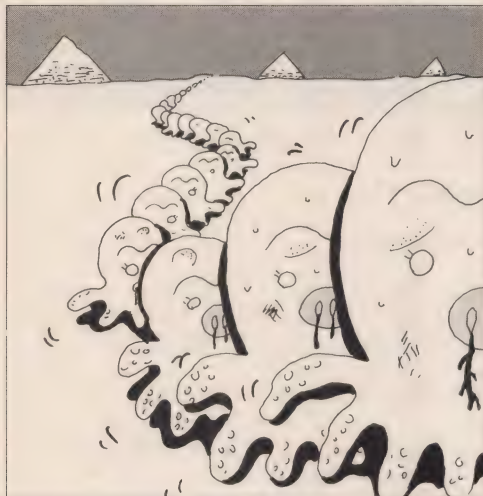
カラー大特集① 年末年始はおまかせネ！3号ぶちぬき企画第2弾！

ソフトハウスエクスプレス拡張版パートII

豪華プレゼントつき！

カラー大特集② 近ごろ、秀作ぞろいで話題騒然！

マージャンゲーム大特集！

カラー大特集③ 大好評につき！

超新作レビュー増ページ版第2弾！

同時進行レポート
パワフル2本立て!!

サバッシュ

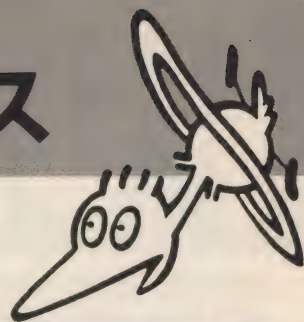
A列車で行こうII

ハードの新機種耳よりホット情報だ！

特別別冊付録
ヒ・ミ・ツ♥

そのほか、CD-I最新レポートや「データショウ」レポート、アミューズメントレーダーも、アイドル、アニメ、ビデオ、映画と内容充実で迫ります。

※タイトル・内容は変更することがあります

ポプコムオリジナル POPCOM愛読者 プログラム・カセット・フロッピー サービス

POPCOMに掲載された、プログラムのカセットをサービスしております。
ご希望の方は、下記の注文用紙に必要事項を正確に記入して
お送りください。(カセットは注文書到着後3週間以内にお届けします。)

題名	内容	機種名	価格(送料こみ)	掲載号
めぞん一刻パズル	一刻館の住人たちが勢ぞろい! なかなか手ごわい魔方陣もどき。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 7月号
赤い風船	少年の赤い風船が飛んでしまった。風の妖精さん、風船を助けて!	MSX(16K)	¥2,000	'85 7月号
魔宮の神話	3人の勇者が魔宮の怪物を相手に展開するロールプレイングゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'85 8月号
SAVE THE HOUSE(セーブ ザ ハウス)	燃えさかる家の火を消しとめろ! コンストラクションつきパズル。	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 8月号
THE・妖怪(ザ ようかい)	妖怪に奪われた村をとりもどせ! 新型和風ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
スパークラーZ	迫るUFOを撃ち落とせ! 本格的3Dスペースアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
うる星やつら・秘密の花園	ウチの悪口をいいふらすリュウゲンビレアを全部回収するっちゃ!	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 9月号
ジャンピングゴミ掃除	6人兄弟が惑星の大掃除をはじめた! パズルゲームの本格派!	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 9月号
プラトン	全74面のコンストラクションつき本格的パズルアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 10月号
GU-GUガンモ コーヒー倉庫	デジャブーから逃げ、時間内にコーヒーを集めるパズルアクション。	X1シリーズ	¥2,000	'85 10月号
イントルーダー	敵の秘密基地を撃破せよ! 横スクロールアクションの決定版だ!	MSX(32K)	¥2,000	'85 11月号
ブロッケード	城の中にある指輪を探して大冒険。美しい画面のウォールアクション。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 11月号
FOREST(フォーレスト)	全4面、8方向スクロール型ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 12月号
ドリームランナウェイ	リアルタイム3Dアクション迷路。美しい3Dアニメもある!	MSX(32K)	¥2,000	'85 12月号
MUTANT(ミュータント)	ディスク回収に命をかけろ! 近未来型思考アクションゲームだ!	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'86 1月号
ストレイジョジョ	迷子のジョジョ君を家まで帰してあげて! C級難度のパズルゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 1月号
FireくんとWaterくん(ファイヤー ウオーター)	ストーン国からボールをとりもどせ! パラレルパズルの決定版!	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 3月号
グレイオン	ジャスト・レオンを奪回せよ! SFロールプレイングゲーム!	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 3月号
GEM(ジエム)	リアルタイム・アドベンチャーの新作登場!	MSX(16K)	¥2,000	'86 4月号
軍人将棋(しょうぎ)	ボードゲームの古典的名作がパソコンソフトで登場!	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 4月号
イングリッシュ・ボックス	思考ゲームの新パターン! むずかしい面が15面。挑戦者求む!	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 4月号
MAKING TOWN(メイキング タウン)	怪獣や暴力団の邪魔を避け、街をつくっていく面白シミュレーション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 5月号

(注)メーカー純正カセットテープレコーダーを使用してください。それ以外の機械を使用した場合のテープロードエラーについては、責任を負いかねます。

キリトリ線

注文書

〒 □□□-□□
住所
氏名　　　　様
TEL ( )

題名	数量	機種名

合計金額¥

POPCOM (11月号)

★「ダ・ビンチ」の通信販売にもご利用ください

ディーヴォ	変化に富んだ全8面。オールマシン語の高速シューティングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 6月号
真田十勇士（さなだ）	城に忍びこんで味方を救出せよ！おもしろ時代劇RPG。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 6月号
ザ・忍（しのび）	忍者となって巻物を集めよ！ ハラハラドキドキの痛快アクション。	MSX(32K)	¥2,000	'86 6月号
BUBU（ブブ）	敵から逃げながら迷路の中のフルーツを集めるカーアクションだ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'86 7月号
プリズミー	プリズムを動かして光線をうまく移動させるパズルゲームだぞ！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 8月号
DEJAVU（デジャビュ） 5″DISK版	エイリアンから地球を守れ！ シミュレーションアドベンチャー。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
デビルボール	デビルボールを探しチーアル将軍をたおそう！ 本格RPG！	MSX(16K)	¥2,000	'86 9月号
私がこのマチの議員です	君はマチの議員になれるか!? シミュレーションゲームの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
うる星やつら THE GIRLHUNT	ラムちゃんからうまく逃げて女の子たちをつかまえよう！	X1シリーズ	¥2,000	'86 10月号
ゴキブリン・ウォーズ	冷蔵庫のゴキブリンをたおし食べ物を救え。愉快なパズルアクション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 10月号
THE（ザ） BALLS（ボールズ）	車を操ってボールをうまく誘導させるドライブアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'86 11月号
OH！（オー） TAPPY（タッピー）	がんばれタッピー！ 敵から宝石を集めるパズルアクションだぜ！	X1シリーズ	¥2,000	'86 11月号
グラビティー・ゾーン	異次元空間に迷いこんだトントン君を救え！ 異色のパズルゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 12月号
バンパイア伝説	吸血怪人バンパイアをやっつけろ。痛快、アクションゲームの新作。	X1シリーズ	¥2,000	'87 1月号
MUSIC（ミュージック） PERFORM（パフォーム）	ついに登場。驚異の音感養成ソフト。これであなたもラクラク作曲家？	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'87 3月号
SPIRIT（スピリット）	縦スクロール型アクションゲーム。スライムをやっつけ、姫を助けろ。	MSX	¥2,000	'87 4月号
TAXI（タクシー） CAB（カブ）	ニュータイプのドライブ・シミュレーションが、88シリーズに登場。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'87 6月号
Blotto（ブロット）	ブロック重ねりゃ、ありゃ不思議。奇妙なパズルアクション！	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'87 8月号
ムズくて…I'm sorry（アイム ソーリー）	ついに出た。ムズーい連中が大活躍のハチャメチャパズルゲーム	X1シリーズ	¥2,000	'87 9月号
SEARCHER（サーチャー）	宇宙基地を舞台としたアクション超大作。ずばぬけたおもしろさ。	MZ-2500	¥2,000	'87 10月号
VAMPIRES（バンパイヤーズ）	魔王の国から、姫を助けるには？驚天動地？のスーパーゲーム！	MZ-2500	¥2,000	'87 12月号
Jump Up Jelly（ジャンプ アップ ジエリー）	Jelly君は宝石をいくつ集められる？ X1turbo専用の大作！	X1turbo	¥2,000	1月号
DREAM IN PIANIST（ドリーム イン ピアニスト）	MSX_2のグラフィック機能がさえる異色パズルアクションゲーム。	MSX_2	¥2,000	2月号
SPIRIT II（スピリット）	あのスピリットが帰ってきた。よりパワーアップした楽しさ。	MSX_2	¥2,000	3月号
封印	怪物を封じこめろ。ダンジョンタイプのシンプルなRPG！	FM-7シリーズ	¥2,000	3月号
ARMER JR.（アーマー ジュニア）	敵の防御システムを破壊せよ！ シューティングアクション超大作。	MZ-2500	¥2,000	4月号
SUPER ILEVAN（スーパー イレバン）	あのイレバンが帰ってきた！ 愉快なフードアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	4月号
勇者ねずみっくん伝説	ねずみの国の救世主、ねずみっくんを助けてあげよう。痛快ゲーム。	MSX／MSX_2	¥2,000	7月号
DOBON（ドボン）	トランプでおなじみの、あのエキサイティングゲームがパソコンで楽しめる！	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	10月号

★注文の方法★

●注文書に必要事項を記入し、同封のうえ下記Ⓐ Ⓑいずれかでお申しこみください。

Ⓐ現金書留

Ⓑ郵便小為替（こがわせ）（郵便局の預金窓口で発行しています。）

あて先 〒101東京都千代田区神田神保町3―3―7
昭和第2ビル(株)新企画社ポプコムカセット係

■お問い合わせ先 ☎03-263-6940 (株)新企画社

MESSAGE FROM EDITORS

ILLUSTRATED BY POCKY

■息子たちを連れて、東京ドームへ日ハムvs南海戦を見に行った。後楽園球場のころは、このカードならガラガラ、寝転んで見られたものだ。が、ドームは超満員で、立ち見しかできない。うーん、ドーム効果ってやつですね。でも、ナイターならやっぱり、漆黒の夜空へ白球が吸いこまれるシーンが見たい。夜空にしろ青空にしろ、空を見上げられない野球観戦ってつまらない。夜風が吹いてないと飲むビールもまずいですね。(明)

■念願の鳥海山に登った。9月初めの季節にしては花が多かった。よく整備された登山道はハイキングなみの登山を可能にしているが、高山植物が踏み荒らされているところもあるのは残念なことだ。今回は単独行だったせいか、高山植物を観察しながら歩いたが、悲しいかなその名前がほとんどわからない。少し勉強して花の名前を覚えたい。美しい日の出とみごとな影鳥海。ひと夏が終わる。(謙)

■あの南海ホークスがなくなるんだって!? 杉浦監督のもとで、門田をはじめとするベテランががんばり、若手が実力をつけてきたときだけに、まったく残念な話だ。杉浦監督は「相手がいくら金持ちでも、娘がヨメに行くのをイヤがっている」ようなものだと、最初は新球団へ行くのを尻ごみしたが、当然のことだろう。カネはあるけど、ヒンがない――という会社の球団では、ファンも困るよ。(信)

■先日夢の中で、銀座の街角を歩いていると、ボクのひいきにしてるフランスの女優イザベル・アジャーニが颯爽と歩いているのに出会い、思わず立ち止まって見つめていたら目が覚めた。あー、きょうも仕事かと出勤し、夜はJ.D.とコッポラ監督の「タッカー」の試写を見に銀座へ出て行くと、街角で片桐はいりさんが颯爽と歩いているのを目撃した。うーむ、コレは夢じゃなかった。(ブルックリンW)

■研究にうちこんでいるあまり、世間にうとくなり、戦争が始まり、終わったのがわからなかった科学者がいたとかいう話があった。これは、まぬけなようでいてそうでもない。編集にうちこんでいるあまり世間にうとくなり、オリンピックが始まり、終わったのも知らなかった編集者というのは、まじめなようでいてじつはまぬけだという見方が世間のつね。その証拠に、私がオリンピックを見なかったのは、単に興味がなかったからだ、といっても信じてくれまい。(直)

■じつは、まだ仕事など終わってないのだが、進行のW氏(しつこいようだが、大洋ファン)が「書けっ!」とウルサイので、仕方なくワープロに向かっている。さて、今年の夏は、いそがしくてどこへも行けなかったので、この号の仕事が終わったら、おくればせながら夏休みをとるのだ。だれがなんといおうと、ぜったいに休むぞ! 人知れず、どこかへ旅にでも出て、そしてそのままゆくえ不明にでもなりたい。(捜さないでください 寿)

■6月号から、ジワリとポプコム紙面を侵食しはじめ、ついに今月は後記のスペースにまで侵入してしまったペンネーム「ポンセ」である。もっとも、ポプコムのポンセは寝返りはうってもホームランは打たない。国籍も日本である(ウソじゃない!!)。それはともかく、ソフトハウスの取材は楽しかった。来月もあるんだが、次は女性スタッフ中心に〝密着〟取材をしてみたいもんである。(ポンセ)

POPCOM バックナンバーのご案内

ポプコムのバックナンバーをご希望の方は、代金と送料をそえて郵便で下記までお申しこみください。送料は1冊85円です。現在、1988年の9月、10月号のみ在庫があります。なお到着までに約3週間かかります。切手不可。

●あて先

〒101 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館販売㈱ ポプコム係 ☎03-230-5752

CM INDEX

STAFF

編集長……安藤明義
技術課長……大藤謙二
編集……渡辺哲也 小林直樹 佐々木寿彦 馬上恵子
編集協力……池田信一 加藤久人 林 義人 南 辰真 島田倫人 相羽 勝 吉田洋治 大藤貴志 南 誠 宇野正之 小野寺勇利 堀真由美 松崎 昇
レイアウト……前嶋昭人 坂本高志 (DOM DOM) 湯浅秀雄 生田泰男 素月道生
写真……佐々塚啓介 塩見一郎

■POPCOM 11月号/第6巻第11号/昭和63年11月1日発行/毎月1回発行
■編集人 岩渕庄一郎
■編集 ㈱新企画社・POPCOM編集部 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル
■TEL 03(263)6940
■発行人 相賀昌宏
■発行 小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
■印刷 凸版印刷株式会社
特別定価 500円

通常払込料金加入者負担

払込通知票

口座番号	東京 8	200	金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	株式会社　小学館		料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※　（郵便番号　　　）		備考	
			受付局日附印	

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金加入者負担

払込票

口座番号	東京 8	200
加入者名	株式会社　小学館	
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円	
払込人住所氏名	※	
備考	受付局日附印	

この用紙で安全確実にお申込みになれます。

▶ご注文、定期予約購読はなるべくお近くの書店をご利用ください。

▶書店へのご注文がご不便の方はこの振替用紙をお使いください。

▶この注文票の指定欄に必要事項をご記入の上お申込み相当分の代金を添えて、お近くの郵便局の窓口へ提出してください。

▶郵便局より発行の「受領証」をもって領収書に代えさせていただきます。領収書必要な方は通信欄にその旨ご記入ください。

▶この払込通知は小社へ届くまで7～10日かかりますのであらかじめご了解ください。

POPCOM(ポプコム)定期購読申込書

□月号より1か年(12冊 6,000円)申し込みます。(送料・荷造 当社負担)

お届け先	フリガナ / お名前		年齢　　歳	1.学生(　　年生) 2.社会人 3.その他(　　)
	〒□□□-□□	☎	性別	男・女
	フリガナ / ご住所			
通信欄				

この欄は小学館あての通信にお使いください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　(郵　政　省)

小学館ビデオ
藤子不二雄名作シリーズ
あっちこっちで大変身
大活躍。
畠田理恵のバケルくん。
宇宙人の置いていった変身人形を使って、
次から次へと大変身、大いそがしのカワリちゃん。
藤子不二雄Ⓕの「バケルくん」を原作にドラマで大熱演。
大好評のフジTV月曜ドラマランドが
ビデオでまたまた登場です。
畠田理恵
藤子不二雄名作シリーズ4
バケルくん
小学館ビデオ
藤子不二雄名作シリーズ④
バケルくん
●HiFiビデオ（VHS/ベータ）各￥11,000
ビデオ
好評発売中

ACTIVE ADVENTURE GAME

かわいそう物語

冒険がある。夢がある。彷徨いがある。出会いがある。愛がある。
戦いがある。友情がある。感動がある。——そして、哀しみがある。

太陽の国①：何かに導かれて太陽の国にやって来た妖精のルーラは、ダンジョンに入ってみた。暗がりから突然現れた魔物は、ルーラを身のほど知らずとあざ笑うが、ルーラ自身も自分がどうして神と戦おうとするのかわからないのだ。

太陽の国②：アイテムを使うことによって、冒険を楽に進めることができる。なかでも光石はメインスクリーンの視界が広がり、何度でも使える便利なアイテム。ルーラは、太陽の模様が描かれている奇妙な場所にでた。

おまえか。神に逆らう者というのは。身のほどしらずなやつめ。ルーラは神に戦いをいどみますか。
【OK/NO】
かわいそう物語
End Mapping Teleport

太陽の国③：やっぱり太陽の神「サンカル」はここにいた。しかし、ルーラは武器になるものを何も持っていない。ここは、ひとまず逃げるべきか？城に帰って仲間に武器を借りてくれば、またチャンスはめぐってくるかもしれない。

火の国①：7つの国には多くの家や街があり、そこに住む人々に話しかけるといろいろな答えが返ってくる。火の国を旅するC菜は、一軒の家で意外な話を聞いた。どうやら、会話の中に重要な情報やヒントが隠されているようだ。

火の国②：新しく得た情報をもとに、「見えない街」を探して火の国をさまよい歩くC菜。「かわいそう物語」では、キャラクターの歩いたところは自動的にマッピングされるので、迷子になる心配はいらない。

火の国③：突然、草原の中に街が現われた。この「見えない街」ラヒスで、C菜はよその国の神を倒すための秘密を聞かされた。はやく城に帰って仲間に知らせなければ……。こうして、物語は運命に導かれ進んでゆく。

事件がいっぱい。

「かわいそう物語」は、新しいタイプのアクティブ・アドベンチャーゲーム。ある日突然、人々を苦しめるようになった7人の神様を倒そうと立ち上がった7人の若者が、7つの国で冒険の旅にでる。それぞれが信じるもののために、力を合わせて神に挑む7人の主人公。冒険の果てには、どんな運命が待ちうけているのか。

〈好評発売中〉
価格 7,800円

■PC-9801E/F/M/VF/VM/UV/VX/UX,PC-98XL（ノーマルモード）
※PC-9801/Uでは動作しません。
■5"-2HD, 3.5"-2HD（2枚組）
●RAM640KB以上、2ドライブ、漢字ROMボード（PC-9801Eのみ）が必要です。
●PC-9801E/F/VFでは外付けの1MBタイプのディスクユニットが必要です。640KB（720KB）タイプのディスクはサポートしていません。
●FM音源ボード（PC-9801-26/K）に対応しています。
●マウスが使用可能です。
●専用高解像度ディスプレイ（640×400ドット）をお使いください。

〈好評発売中〉
価格 7,800円

■PC-88VA専用
■5"-2HD（2枚組）
●640×400ドット・アナログディスプレイが必要です。
●PC-88VA添付のマウスを使用します。

「イラストレーション：椎名 崇」

〈新発売〉価格 7,800円

■PC-8801mkII SR/TR/FR/MR
PC-8801FH/MH/FA/MA
■5"-2D（6枚組）
●V2モード専用ですので、PC-8801/mkIIでは動作しません。
●2ドライブ必要です。
●マウスが使用可能です。
1. PC-8872マウス　3. NEOS シリアルマウスMS-40
2. アスキーマウスセット　4. NEOS MSXマウスMS-10S
※NEOS製MS-10Sは8MHzでは使用できません。

SystemSoft 株式会社システムソフト 〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2 TEL092-714-6236

POPCOM 11月号 第6巻第11号 通巻第68号
昭和63年11月1日発行（毎月1回1日発行）
昭和58年10月3日第3種郵便物認可
発行所 小学館 〒101 東京都千代田区一ッ橋2の3の1 振替 東京8-200番
TEL（03）263-6940（編集）（03）230-5747（販売）
特別定価五〇〇円

凸版印刷株式会社・印刷 雑誌 18111-11 T4911811111501

ポプコム

POPCOM

11
1988

年末年始は
おまかせネ！
ソフトハウスエクスプレス
拡張版

小学館